NEKO
TU REVISTA SOBRE MANGA
Nº 7
390 PTS
FIST OF THE NORTHSTAR
masacre, masacre y más masacre
La Rumiko más oscura
MERMAID FOREST
con el manga
FUERZA VITAL
LOS NUEVOS PERSONAJES DE
DRAGONBALL
CAMALEON EDICIONES

CONTINUARÀ

PODRÁS ENCONTRAR:
- LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN
- TODOS LOS MANGAS NACIONALES
- TUS OVAs FAVORITOS EN VÍDEO Y LASER-DISC
- FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC
- SUPERDEFORMEDS
- CROMOS, SHITAJIKIS Y RAMI-CARDS
- ACETATOS ORIGINALES
- LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC
- POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
- REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS

¡¡UN VERDADERO PARAÍSO PARA EL AFICIONADO AL MANGA Y EL ANIME!!

TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO. LLÁMANOS E INFÓRMATE.

Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax (93) 310 45 21

EDITO

Últimamente, mucha gente nos ha preguntado si nos sentíamos satisfechos con la trayectoria que Neko ha desarrollado desde el pasado Saló del Còmic, si habíamos cubierto nuestras propias expectativas. La verdad es que estamos bastante contentos de como han ido las cosas. La respuesta popular ha sido nuestra mayor recompensa y saber positivamente, con datos contrastados, que Neko es la revista (fanzine o como queráis) de textos sobre manga que más se lee en España. Lo que (teniendo en cuenta que no trabajamos con ninguna distribuidora y que movemos nosotros mismos la revista, con la limitación que ello genera) es toda una satisfacción personal. Los gestos de apoyo de los lectores se han visto complementados por el reconocimiento por parte de la prensa especializada y los profesionales del mundillo, lo que redondea la impresión positiva sobre Neko. Pero en realidad, a nivel puramente personal, en Redacción nunca estamos contentos y aspiramos a mejorar número a número, así que para el mes que viene estamos preparando una renovación visual de la revista, para que no os aburráis. Además, en este mismo número estrenamos una subsección en las noticias en la que revistas de otros países nos hablarán de la situación del manga y el anime en su lugar de origen, en un intento de crear una red de comunicación e intercambio con Inglaterra, Estados Unidos, Francia, Italia y, posiblemente, Japón.

En definitiva, parece que hay Neko para rato. ¡Hasta el mes que viene!.

La Redacción

Mermaid Forest, © Rumiko Takahashi & Shogakukan Inc.

Neko nº 7 es una publicación de Camaleón Ediciones.
Para cualquier consulta, dirigirse al Apartado de Correos nº 97.018, 08080 de Barcelona.
Portada realizada por Estudio Phoenix .
Los © correspondientes a las ilustraciones de portada son los siguientes: Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.; Pachún, © Ismael Ferrer/Camaleón Ediciones.
Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix.
Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Roque González, Kano, Sally Kensington, Xesús Manuel Martínez, Ana María Meca, Otaking, Nuria Peris, Anabelle Petit e Yvan West Laurence.
Con la colaboración especial de Ramón Peña.
Fotolitos: Dados y Jaume Vendrell.
Impresión: Tandemgraf.
Depósito legal: B-11.991-94
Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos a todos ellos su colaboración.
Neko es una publicación realizada por aficionados al medio y no tiene afán lucrativo.

NOTICIAS

NOTICIAS

Space Cruiser Yamato 2520, la continuación de la clásica **Space Cruiser Yamato**, se ha hecho esperar más de cinco años, pero por fin apareció en Japón el pasado mes de diciembre, en forma de serie de siete OVAs. Con diseños de personajes de **Toshiyuki Kubooka** y de mechas de **Makoto Kobayashi**, se centra en el planeta **Rimbos**, donde, tras la guerra con el imperio de **Sirene**, el vuelo espacial se ha prohibido. Pero, más allá de la atmósfera, espera el crucero estelar **Yamato**, la dieciocho nave en llevar ese nombre...

Aprovechando la campaña pre-navideña, **Bandai** sacó toda una serie de merchandising relacionado con las chicas de **Sailor Moon**. Aprovechando el tirón que este hecho podría provocar en las ventas, **Lumelar** ha editado unos coloreables de la serie. Son un total de cuatro, en diversos formatos y con una calidad variable, según el volúmen. Toda una curiosidad.

Si los seguidores de **Sailor Moon** quieren empezar bien el año, tienen varias opciones. De entrada, **Kodansha** acaba de lanzar al mercado el octavo tomo del manga y el segundo tomo de **Codename Sailor V**, el spin-off creado por la propia autora que tiene como protagonista a **Sailor Venus**. Pero además, la editorial ofrece un regalo de Navidad muy especial: **Bishojo Senshi Sailor Moon: Lover of Princess Kaguya**, una enternecedora historia presentada en un volumen de lujo, centrada en el personaje de **Luna**. El volumen es sólo un aperitivo para ir abriendo boca de cara al tercer largometraje basado en las andanzas de las Guerreras, que adaptará dicha historia.

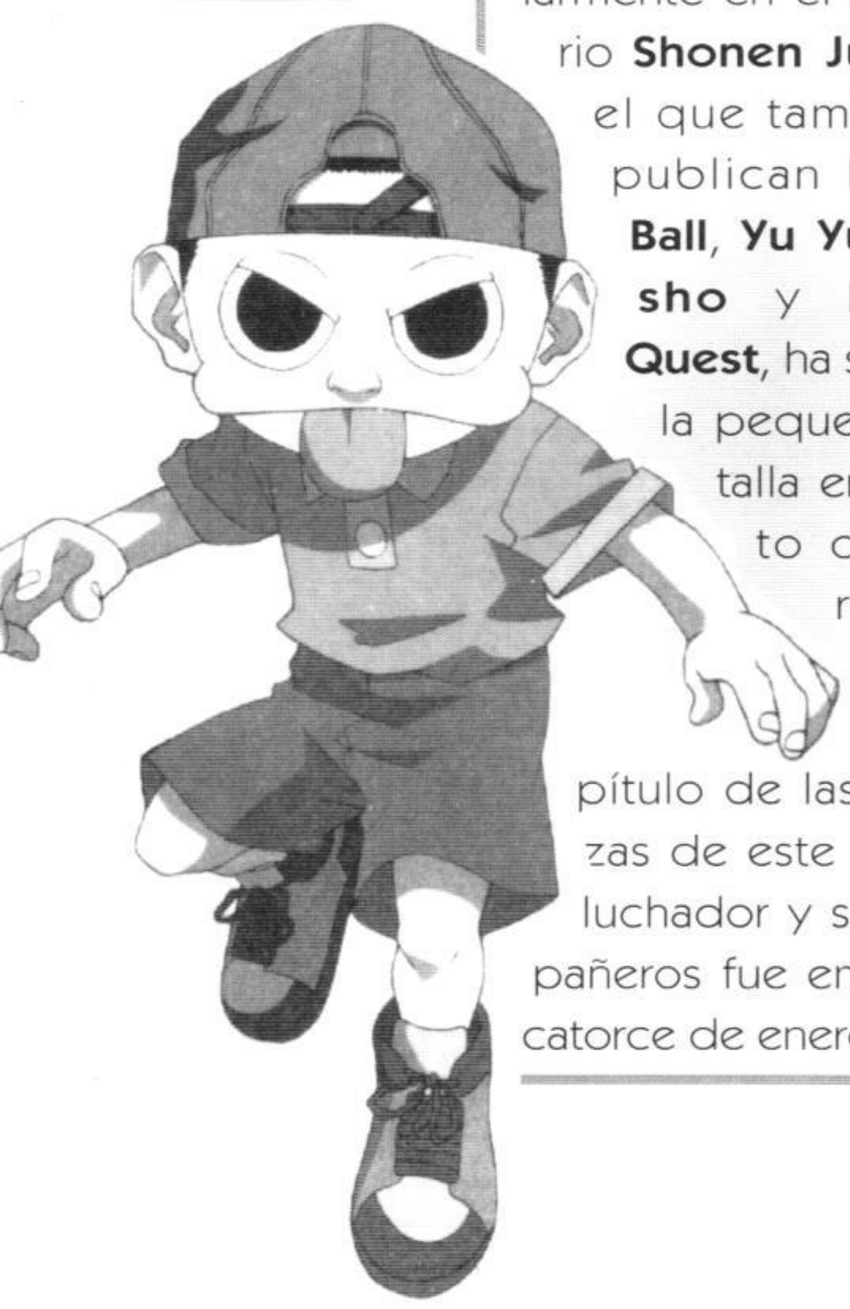
Sailor Moon, © Naoko Takeushi & Kodansha

En la revista **Animerica**, famosa por su **Takahashi**-manía, la celebración navideña incluyó un obsequio muy especial: **Jusenkyo Panic! Race to the Top!** es una versión muy original del juego de las escaleras, con **Ranma** & Co como protagonistas. Con la región de los lagos de **Jusenkyo** en peligro de desaparecer (sus habitantes están hartos de manantiales malditos y quieren construir un hotel de lujo), el único remedio para sus variadas maldiciones se esfumará con ella. El jugador, como **Ranma**, **Shampoo** o cualquiera de los pobres que ya han tomado las aguas por allí, debe cruzar el tablero y enfrentarse a amigos y enemigos para llegar el primero a **Jusenkyo**.

Arriba: Jusenkyo Panic! Race to the Top © 1994 Viz Communications, Inc. Centro: Blue Sky Shojo Squadron, © Yuji Moriyama Abajo izquierda: Ninku, © Koji Kiriyama & Shueisha Inc. Abajo derecha: Key the Metal Idol © 1994 Hiroaki Sato/ Pony Canyon/ Fuji TV/ Fuji Eight/ Studio Pierrot

Ya ha salido al mercado el nuevo producto ideado por **Yuji Moriyama**, el autor de la desternillante **Proyecto A-Ko**. Se trata de **Blue Sky Shojo Squadron 801TTS**, una historia protagonizada por un grupo de intrépidas y -como no- hermosas pilotos de pruebas de la Fuerza de Autodefensa de Japón. están disponibles los tres capítulos de treinta minutos que configuran la primera serie de OVAs (titulada **Defcon I**), al módico precio de 5.800 yens por capítulo. La segunda serie de OVAs, cuyo título es **Defcon II**, se ha puesto a la venta este mismo mes , y tiene igual longitud y precio.

Ninku, serie que aparece regularmente en el semanario **Shonen Jump**, en el que también se publican **Dragon Ball**, **Yu Yu Hakusho** y **Dragon Quest**, ha saltado a la pequeña pantalla en formato de serie regular. El primer capítulo de las andanzas de este peculiar luchador y sus compañeros fue emitido el catorce de enero.



Pony Canyon, reputada compañía de animación japonesa, celebra su décimo año en el negocio de las OVAs con un título muy especial: la serie de siete volúmenes **Key The Metal Idol**. **Key, el ídolo de metal** es la historia de **Tokiko Mima**, un pequeño robot con forma de chica, apodada **Key** (que en japonés significa extraño) en el instituto, y que intenta convertirse en humana. Para ello, debe conseguir el amor de 30.000 personas... así que decide transformarse en una popular estrella del pop.

NOTICIAS

Norma Editorial también nos ofrece algo diferente en este mes de enero: por un lado, una interesante novela gráfica del autor de **Kadokawa Satoshi Shiki**, **Riot**, que se publicará en el mismo formato que **Gunhead**, y por otro **U-Jeune**, un volumen de ilustraciones de **U-Jin** con la característica magia del autor. Sin embargo, **Norma Editorial** no publicará finalmente el **Intron Depot** de **Masamune Shirow**, tal como anunciamos, aunque no se descarta que alguna editorial local esté interesada en él.

Como primera aproximación a **Dirty Pair**, la serie cuya famosa pareja protagonista creo en su día **Haruka Takachiho**, **Planeta-De-Agostini** nos ofrece este mes un anime book que recoge a todo color una de las aventuras clásicas en pantalla de la explosiva pareja de agentes.

Los aficionados a las máquinas recreativas están de suerte. Los largometrajes de animación basados respectivamente en **Street Fighter II** y en **Fatal Fury** se han puesto a la venta este mes de enero. Es decir, tienen suerte si es que saben japonés, tienen Laser Disc NTSC y pueden permitirse el lujo de pagar unos 6.000 yens por cada uno de ellos.

Izquierda: Riot © Satoshi Shiki
Centro: Street Fighter II, © Tokuma Shoten
Abajo: Heisei Tanuki War Ponpoko, © Ghibli Studio

Como os comentamos en el número anterior de **Neko**, la versión animada de **DNA 2**, el manga de **Masazaku Katsura**, se empezó a emitir a finales del año pasado. Finalmente, podemos concretar que se trata de una miniserie de doce capítulos, algo no muy frecuente en el mundo de la animación. Su corto número de episodios se justifica por el deseo de hacerla lo más fiel posible a su versión bidimensional.

También sale a la venta el último largometraje realizado por el **Estudio Ghibli**. Se trata, desde luego, de **Heisei Tanuki War Ponpoko**, película basada en una idea del genial **Hayao Miyazaki**. Quizás la animación no esté a la altura de **Laputa**, **Nausicaä** y **Pòrco Rósso**, pero el guión se mantiene en el mismo estilo de éstas, es decir, criticando de manera metafórica al ser humano.

Izquierda: Video Girl Ai, © Masakazu Katsura & Shueisha Inc./Tonkam Maps, © KSS Films/Tokio Movie Shinsha/Kaze Derecha: Lupin III, © Toho/ TNS City Hunter, ©Tsukasa Hojo

DESDE FRANCIA

Francia evoluciona lenta pero segura y multiplica su edición de manga y anime.

◆ Dos editoriales, **Glénat** y **Tonkam**, se reparten los principales títulos de manga traducidos al francés. En **Glénat**, la pionera con su **Akira**, los títulos punteros como **Dragon Ball** y **Ranma 1/2** continúan su camino con el mismo éxito. En edición de tapa dura los franceses ya pueden disfrutar de **Crying Freeman**, **Orion**, los dos primeros volúmenes de **Appleseed** y la continuación de **Akira**, inédita en los Estados Unidos. Otros títulos como **Sailor Moon**, **Dr. Slump** o **Battle Angel Alita** están a punto de aparecer. A destacar que desde el verano se está publicando **Kaméha**, una revista especializada en la pre-publicación de títulos de **Glénat** como **Crying Freeman**, **Appleseed 3**, **Akira**, **Striker** etc.

◆ **Tonkam** edita de momento **Video Girl Ai** y **Black Magic**, pero anuncia títulos de próxima aparición como el **RG Veda**, de las **Clamp**...

En anime, existen tres sellos: **AK Vídeo**, **Kaze Animation** y **PFC**, la filial francesa de **Manga Vídeo**.

◆ **AK Vídeo** distribuye las películas de **Dragon Ball Z** dobladas, que han obtenido un gran éxito en territorio francés. Se han editado ya ocho de ellas, y se prevee que aparezcan todos. Otros animes a punto de editarse son: **Borgman II**, **Slow Step** y **Humming Bird**, todos ellos subtitulados.

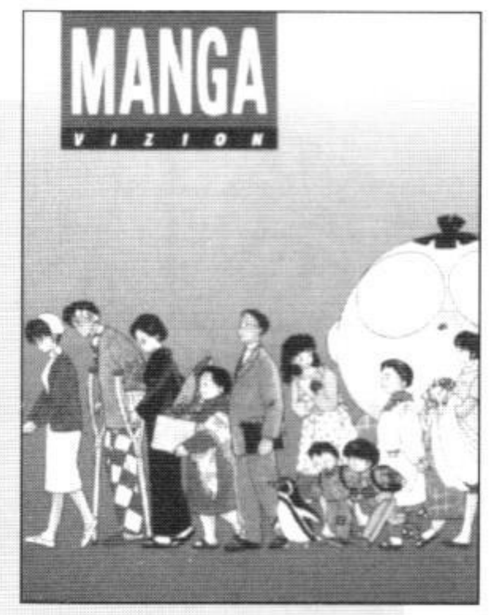
◆ **Kaze Animation** se ha impuesto desde el principio como representante de la calidad y la integridad en el género de los dibujos animados japoneses. Su primera incursión fue con **Chroniques de la guerre de Lodoss** (**Record of Lodoss War**) y su éxito ha permitido que ya vayan por la tercera entrega de la serie. Sus próximos lanzamientos, siempre subtitulados, serán **Maps**, **Iria** y las OVAs de **Ranma 1/2**.

◆ Ninguna sorpresa con **PFC**, representante de **Manga Vídeo** en Francia, que ha presentado sus primeras cintas con más de seis meses de retraso, en versión doblada que según se anunció también era íntegra, pero dobladas en realidad a partir de las versiones inglesas (censuradas, claro está). En enero estaba previsto que aparecieran **Venus Wars**, y los dos primeros volúmenes de **Dominion Tank Police** y **Ciber City Oedo 808**.

◆ Una nueva compañía ha hecho su aparición ultimamente. Se trata de **Tonkam Vídeo**, con la edición de **Ushio to Tora** y **Mamono Hunter Yokho**.

En cuanto a los canales televisivos, emiten cada vez menos programas con dibujos animados japoneses. Éstos suelen considerarse demasiado violentos y mal realizados, aunque su éxito está asegurado por la cantidad, cada vez más grande, de público conocedor del tema.

ANIMELAND



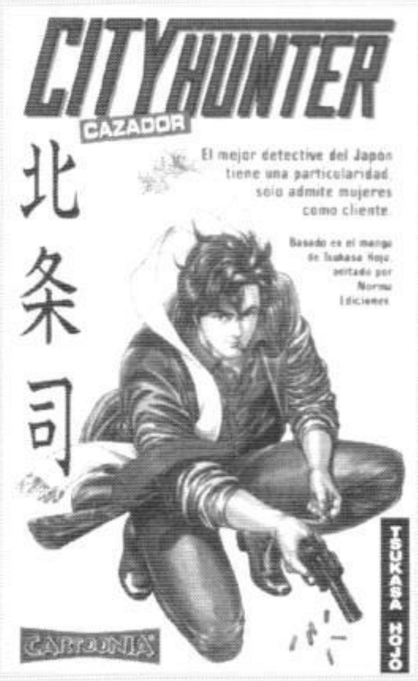
Viz Comunications Inc., una empresa que no hace falta presentar, ha decidido diversificar su producción con la edición de una revista de manga. El magazine, llamado **Manga Vizion**, aprecerá el próximo marzo e incluirá, de momento, tres series: **The Tragedy of P.**, parte del **Rumic World** de **Rumiko Takahashi**, el **Samurai Crusader** de **Ryoichi Ikegami** y el **Ogre Slayer** de **Kei Kusomoki** que, previsiblemente, serán recopilados en volúmenes más adelante.

En el frente británico, nada menos que tres compañías se ocupan de proveer las selectas videotecas de los fans. **Manga Video**, la compañía decana, editará en los primeros meses de 1995 las nuevas OVAs de **Dominion**, la película de **Patlabor Coup d'Etat** y el clásico **Demon City Shinjuku**, que se unen a las ya publicadas **Devilman** Vol. 1 y **Tokyo Babylon**.

Animeigo continúa por su parte la edición de las espléndidas OVAs de **Urusei Yatsura** de **Rumiko Takahashi**.

Western Connection realiza cuatro lanzamientos casi simultaneos: el primer volumen de **Devil Hunter Yoko** y de **Ushio & Tora**, la adaptación del videojuego de **Konami Salamander** y una película de la aclamada serie de **Monkey Punch Lupin III**. Todos estos lanzamientos están en japonés subtitulado al inglés, la mejor forma de editar anime.

Manga Video ya no es la única que edita anime en España. **Cartoonia**, de Barcelona se ha apuntado y nos ofrece, en enero, tres jugosas novedades: tres OVAs de **City Hunter** recopiladas en un volumen, **Gigolo**, una historia de tono ciertamente adulto y **Arion**, un saga ambientada en la mitología griega y dirigida por **Yoshikazu Yasuhiro**, el creador de la espectacular **Venus Wars**. Para los siguientes meses, **Cartoonia** editará jugosas novedades. En febrero aparecerán, **Heroes in the Galaxy**, **Grey** y la segunda cinta de **City Hunter**. En marzo, **Tenchi Muyo**, **Moldiver** y la tercera parte de **Urotsokidoji III**.



-DBZ

pp p.22 x12	800	Super Action Kit Son Gohan	4950	Son Goku 92 1/12	5400
pp p.23 x9	500	Super Action Kit Son Goku	4950	Majunior (Piccolo) 1/12	7500
pp p.23 x5+caja	1100	Super Action Kit Trunks & Goten	5400	Majunior 1/8	9900
pp p.24 x44+caja+album	3000	Suoer Action Kit Goku Saiyan 3	4950	Bidel (resina) 1/18	5900
pp p.25 x34	1900	Super Collection Trunks	4200	A-18 1 (resina) /18	5900
Hero collection x10	475	Super Collection Trunks S. Sayan	4200		
Jumbo Card 1-9	450	Super Battle Collection Vegeta	4200	Plumier metálico (3 tipos)	1200
Sitajiki 1	725	Battle pack (6 muñecos)	4500	Poster	1450
Sitajiki 2	725	Cuadernos (2 tipos)	450	System File para 60 cards	2900

-Sailor Moon

pp p.9 x34	1850	Super Deformer SM.	450	Sitajiki	725
pp x7+caja	800	Maqueta Sailor Moon	2400	Cuaderno A	725
pp x5+album	850	Maqueta Sailor Mercury	2400	Cuaderno b (Doble)	950
pp Deluxe x44+caja+album	2800	Maqueta Sailor Venus	2400	System File 60 cards	2800
Hero Collection Parte 3	475	Maqueta Super Sailor Moon	2400		

-Gundam

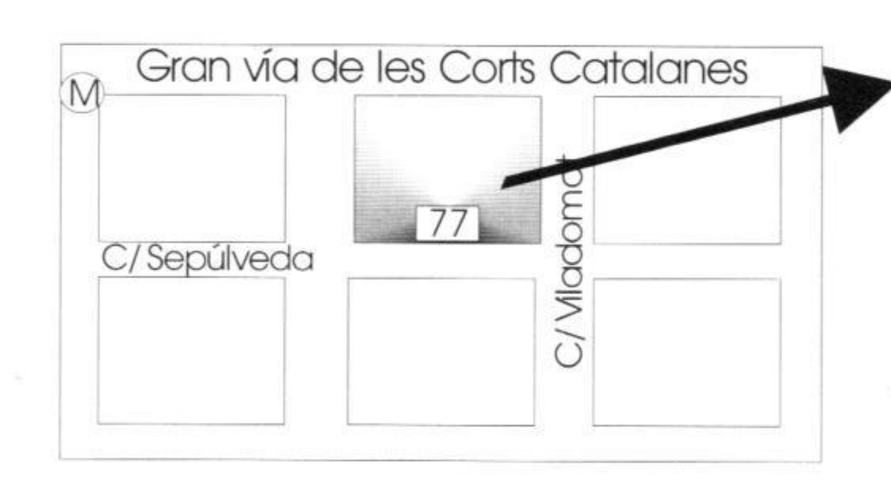
V Gundam	1/144	1600	Zora AT	1/144	1600	SD Jago Dooga	1000	SD Zaku III	1000
Gun-EZ	1/144	1600	Javlin	1/144	1600	SD Jegan	1000	SD Gelgoog	1000
James Gun	1/144	1600	Zaku III		2400	SD Re-GZ	1000	SD Baung Dog	1000
Tomliat	1/144	1600	Gera Dooga		2400	SD Gera Doga	1000	SD Zeta Plus	1000

-GARAGE KIT

Silent Möbius			Zillion			Varios		
Yuki Saito	1/8	11.000	Champ	1/10	3800	Orion (Susanö) 1/6	13.000	
Rally Cheyenne	1/8	11.000	Apple	1/10	3800	Iria 1/6		19.000
Kiddy Phenil	1/8	11.000	Apple (Bikini)	1/10	3800	Chun Li (SF) 1/6	7.500	
						Macross Valkyrie	4.700	

También tenemos mangas y libros de ilustración por ejemplo:

The World Special 5.950, Works 4800, Ranma n.30 800, DBZ n.38 800
DBZ Color n.8 1350, DBZ color (Broly) n.11 1350, etc.l



Sepúlveda, 77
08015 Barcelona
L-V: 4:00-9:00 PM
S:11-2 y 4:00-9:00
Tel: 93-423.00.83

Formulario Reem

Nombre: _____
Dirección: _____
_____ cp. _____

Productos	P.V.P.
Total Ptas	------

Para pedidos por correo: Recorta, rrellena y envía este formulario por correo. Añade un 10% al total en concepto de packing y tramitación ante

DOSSIER AKIRA TORIYAMA-7

Hola de nuevo. Como cada tres meses, os contamos los últimos acontecimientos de vuestra serie favorita en la sección Dragon Ball Z Update, con la resurrección de Son Gokuh. Pero ¿había muerto?, os preguntaréis. Pues sí, había muerto. Ya sabemos que no había mucha diferencia, pues nuestro amigo continuaba comiendo y peleando igual que antes pero, por aquello de las celebraciones del capítulo 500 y tal, papa Tori ha decidido devolverle su status de ser vivo.

Además, en este número tenemos la ficha de un personaje muy especial. Se trata de Broly, a quien algunos quizá conoceréis como Tara, que fue el nombre que a los programadores franceses les dio por poner en su versión traducida del juego Super Butoden 2. Broly es el famoso super saiyano invencible que nace cada mil años y es uno de los villanos más populares de la serie de películas de Dragon Ball Z. Para demostrarlo, sólo os diré que ha aparecido ya en tres de ellas; la primera, Estalla el duelo, acaba de ser estrenada por Manga Vídeo y puede que la hayáis visto por alguno de los canales autonómicos. Más tarde, reapareció en Dragon Ball Z: Kikena Futari! Super Senshi wa rie murenai y, por último, en Dragon Ball Z: Super Senshi Gekiha!! Katsu nowa ore da. Dado el lamentable estado en que quedó en esta última, es dudoso que volvamos a verle, aunque nunca se sabe.

Por último, dos correcciones.

Primera: Para quienes hayan leído nuestro libro dedicado a Toriyama. El artículo dedicado a los videojuegos de Dragon Ball es obra de Suso y Rebel y no de Anabelle Petit como figuraba el libro. Lo sentimos, son los duendes del ordenador.

Segunda: en la ficha dedicada a Kulilin en el pasado número decíamos que el nombre de su ataque especial era "kien-san". ¡Craso error! Como uno de los miembros de la legión de fans que este personaje tiene en nuestro país se ha apresurado en señalar, el nombre correcto es "kien-zan". Gracias, majo.

Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.

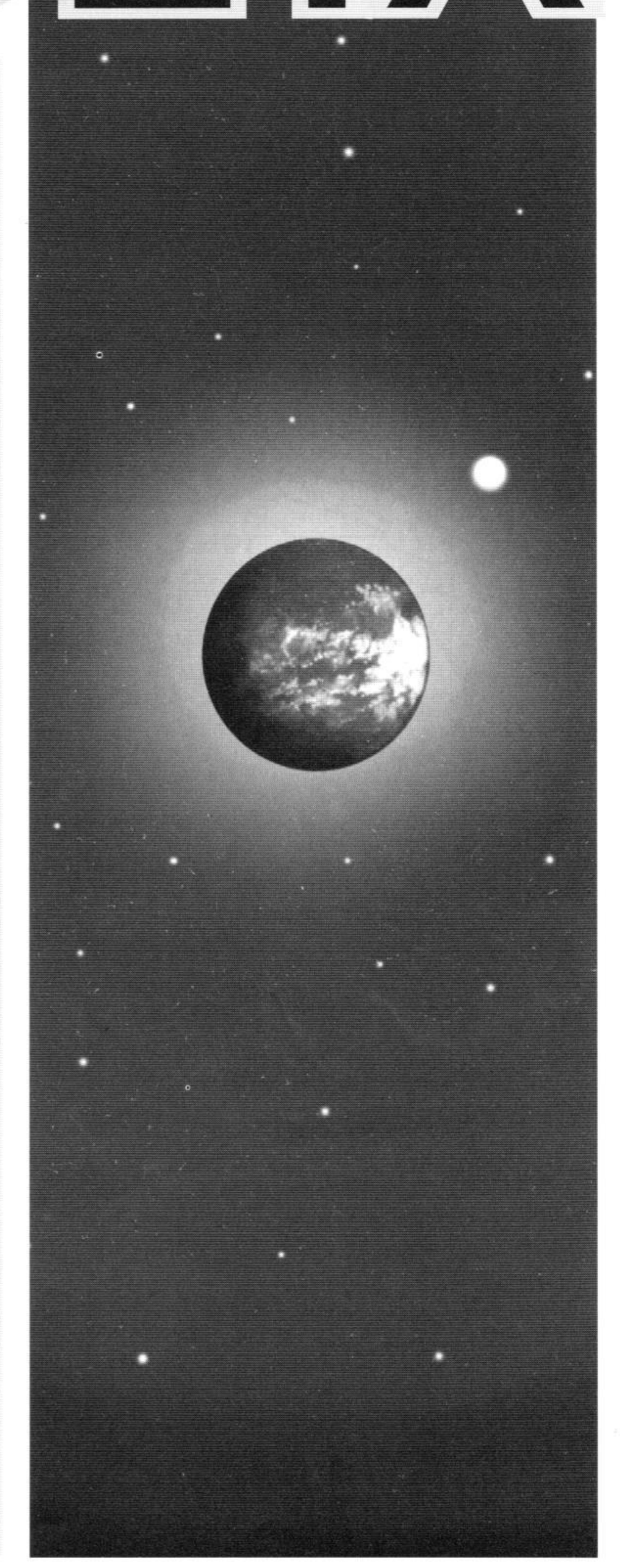
FICHA VEGETA

Planeta en el Norte de la Galaxia que en el pasado recibió el nombre de Plant. Con una atracción gravitatoria de unos 10 G (diez veces la de la Tierra) fue en el pasado, cuna de dos razas de humanoides inteligentes: los tsufrus y los saiyanos, que vivían en un conflicto permanente y se habían adaptado cada uno a su manera, a la elevada gravedad. Los primeros estaban en un estadio muy avanzado de civilización, habiendo iniciado su era espacial, mientras que los segundos eran unos bárbaros que aún vivían en la edad de piedra.

Los tsufrus, de corta estatura y físicamente más débiles, tenían su tecnología para protegerlos de los ataques de los mucho más fuertes y corpulentos saiyanos. Gracias a su sofisticado armamento, los tsufrus conseguían mantener a raya a sus vecinos que, además, tenían el poder de convertirse en destructivos simios gigantes si eran bañados por los rayos de la luna llena. Sin embargo, llegó el día en que, debido a una desafortunada alineación de los satélites de Plant, esta situación se prolongó durante más tiempo del acostumbrado. Al contrario que sus enemigos, los saiyanos habían tenido en cuenta tal circunstancia en sus planes y la aprovecharon para exterminar a los tsufrus.

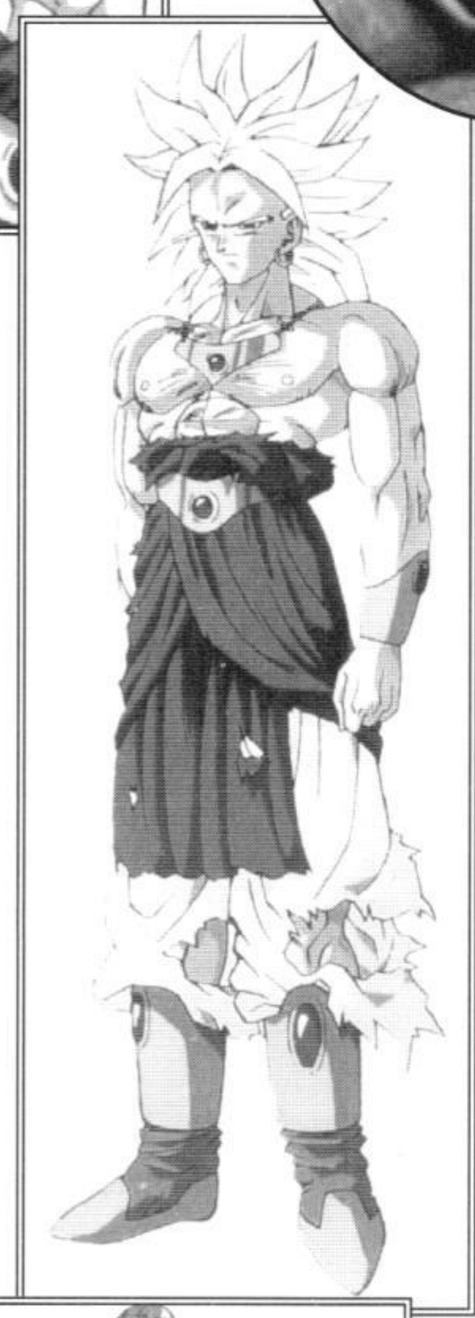
El líder de la rebelión, Vegeta, le cambió el nombre al planeta y se convirtió de la noche a la mañana en su rey. Bajo su mando y utilizando la tecnología que los tsufrus habían dejado tras de sí, los saiyanos continuaron su expansión por el espacio. Comerciando en algunos casos y conquistando en la mayoría, los guerreros saiyanos convirtieron al planeta Vegeta en el centro de un pequeño reino y se ganaron una merecida reputación de crueldad y fiereza.

Desgraciadamente para ellos, pronto toparon con el imperio del Rey Cold, que en aquella región de la Galaxia era controlado por su hijo Freeza. Éste, con un ejército con mayor potencial humano y tecnológico, temía el poder y la expansión de los saiyanos y, sobre todo, su leyenda del super saiyano. Según la historia, cada mil años nacía un guerrero invencible con una fuerza colosal. Freeza sometió y anexionó a los saiyanos, en un primer momento convirtiéndolos en parte de su propio ejército, pero en mente no tenía otro plan que aniquilarlos y aprovechó un momento en que la casi totalidad de los saiyanos estaba en Vegeta para destruir el planeta.



Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.

FICHA BROLY



Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.

HISTORIA

Broly es el legendario super saiyano y la fuerza que posee es prácticamente incalculable. Por añadidura, está completamente loco y es incapaz de controlar su terrible poder. Su único propósito en la vida, además de la destrucción de todo lo que se le ponga por delante, es matar al odiado Kakarot, a Son Gokuh.

Su odio viene del mismo día del nacimiento de ambos, cuando estaban en cunas contiguas en una sala de maternidad del planeta Vegeta. Cuando Broly nació, era evidente que tenía un poder sobrenatural y el Rey Vegeta ordenó su eliminación, sin que su padre, Paragus, pudiera convencerle de lo contrario. Sin embargo, aquel fue el mismo día en que el tirano Freeza destruyó Vegeta y, aprovechando la confusión, padre e hijo escaparon con destino al Sur de la Galaxia. Con el paso de los años , el poder de Broly creció a pasos agigantados, mientras Paragus se daba cuenta de que su hijo no estaba en sus cabales y pronto sería incontrolable. A fin de mantenerlo a raya, hizo diseñar un aparato con el que controlaba a distancia sus ataques de furia.

Sin embargo, cuando finalmente encontró a Son Gokuh en Nuevo Vegeta, su ira llegó a tal extremo que sobrepasó la capacidad del aparato y desencadenó su transformación en el super saiyano de la leyenda. La batalla que siguió, entre Broly por un lado y Gokuh, Gohan, Vegeta, Trunks y Piccolo, por el otro, parecía decidida desde el principio en favor del primero. Finalmente, Gokuh consiguió vencerle canalizando todas las fuerzas de sus compañeros en un único golpe demoledor y, tras la destrucción de Nuevo Vegeta, Broly fue dado por muerto.

Pero, de algún modo, Broly había sobrevivido y logrado embarcarse en una cápsula espacial con destino a la Tierra antes de la explosión. Tras permanecer durante años en el fondo de un lago para recuperarse de sus graves heridas, dio con Son Goten y lo identificó con su padre Gokuh, volviendo a empezar la batalla. Esta vez fue derrotado por un ataque conjunto de Goten, Gohan y Gokuh (en espíritu).

Pero, de nuevo, no había sido completamente destruido. Sus restos fueron recogidos por el Dr. Koly, un científico al servicio del barón Jager Butta, que los reanimó. El montón de protoplasma informe que había sido Broly poseía aún un cierto grado de consciencia y volvió a lanzarse ciegamente contra Goten y Trunks, que lo destruyeron definitivamente. O no...

PODERES

Broly poseía los poderes de un saiyano (transformación en super saiyano, recuperación) elevados a la enésima potencia.

TÉCNICAS

Su única técnica de combate era la fuerza bruta, que normalmente le bastaba.

FICHA SAIYANOS

RADITZ

Hermano mayor de Gokuh, que vino a buscarle a la Tierra, recordándole su olvidada herencia saiyana. Cuando no quiso seguirlo, se enfrentaron y ambos murieron en el combate.

PARAGUS

Anciano guerrero, padre de Broly. Fundó Nuevo Vegeta e invitó a Vegeta a convertirse en su rey. Paragus sabía que un cometa destruiría en breve el mundo y quería así vengarse del rey Vegeta. Su enloquecido hijo lo mató.

TARLES

Uno de los pocos saiyanos que sobrevivieron al exterminio de Freeza, con un gran parecido a Son Gokuh. Aunque era un guerrero de baja graduación, conseguía incrementar su fuerza básica consumiendo los frutos del Árbol Sagrado. Viajaba por la Galaxia con un pequeño ejército, buscando planetas fértiles en que plantar las semillas de la maléfica planta.

Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha

NAPPA

Guerrero de elite y tutor de Vegeta desde niño, como él sobrevivió a la destrucción del planeta. Siguió a Vegeta durante los largos años al servicio de Freeza y le acompañó a la Tierra. Cuando fue derrotado por Gokuh, su compañero lo remató.

REY VEGETA

El rey de los saiyanos, bajo cuyo liderazgo éstos vencieron a los tsufrus y emprendieron la conquista del espacio. Freeza lo sometió a vasallaje, pero no soportó durante mucho tiempo la situación y se rebeló. Freeza le mató sin contemplaciones.

ESCUADRÓN DE BARDUCK

De izquierda a derecha Panbukin, Barduck, Toteppo, Selypa y Toma. El de Barduck era uno de los mejores escuadrones de asalto de los saiyanos. Cuando Freeza decidió destruir Vegeta, hizo salir al escuadrón con una falsa misión y les tendió una emboscada. Barduck, padre de Son Gokuh y capaz de ver el futuro, se enfrentó en solitario con el monstruo, interponiéndose entre él y el planeta.

TOTEPPO

TOMA

PANBUKIN

BARDUCK

SELYPA

Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas para remitírtelos cuando nos indiques.

FUTURAMA
C/ GUILLEM DE CASTRO, 53
46007 VALENCIA

VILLALEAL, 6
Comic's

¡TUS DOS TIENDAS DE TEBEOS EN MURCIA!

COMICS DE TODO TIPO • FASCÍCULOS • POSTALES • CINE • CARÁTULAS • MÚSICA NEW AGE

c/ Villaleal 6 bajo
tel/fax: 968- 221351
30001 Murcia

c/ Vinadel 3 bajo
Tel/Fax 968- 22 26 85
30004 Murcia

Historietas

LO ÚLTIMO DE DRAGON BALL

DRAGON BALL Z UPDATE: ¡¡SON GOKUH VIVE!! (466-501)

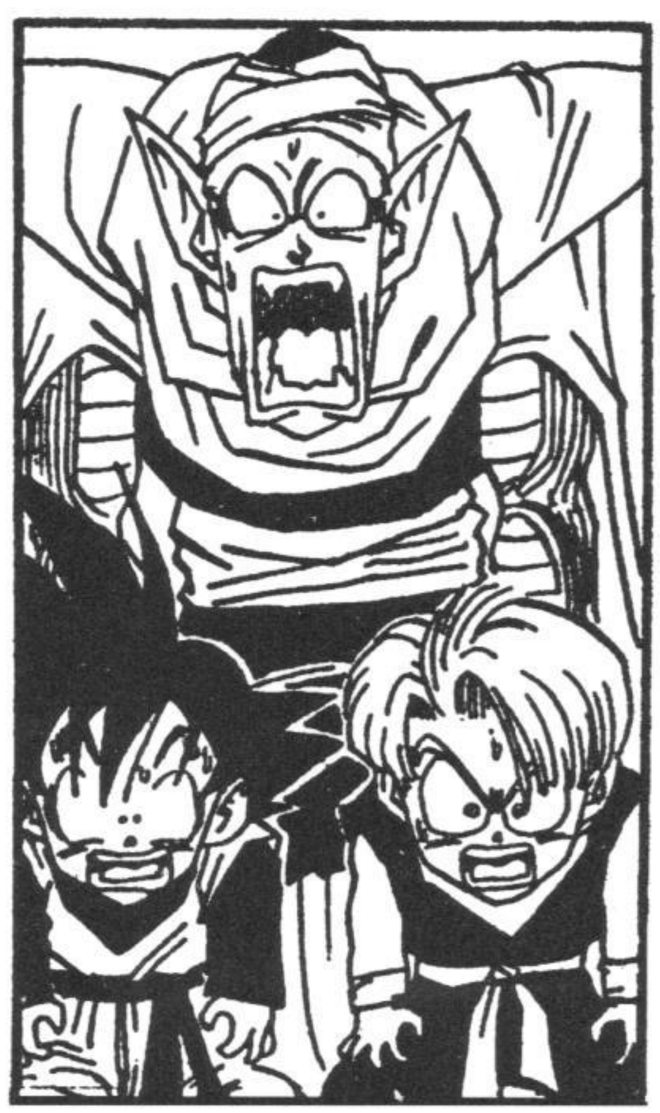
Hace varios meses dejábamos a Bu recién instalado en una casa construida por él mismo, mientras Mr. Satan le daba masajes, le preparaba la comida y le leía cuentos antes de ir a dormir, ideando continuamente fallidos planes para acabar con su vida. Gotenks (la fusión Trunks-Son Goten) llegaba a desafiarle a la puerta de su casa. El híbrido hacía entonces un descubrimiento sobre su poder: la fusión no era estable, y se descomponía en el momento menos oportuno. Y ahora, la continuación:

Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.

Los dos pequeños huyen volando, mientras el desconcertado Bu se pregunta de dónde puede haber llegado el desafío. Por su parte, Gohan continúa "entrenándose" con el anciano Kaioh Shin, que le está transmitiendo poderes mentales.

Hacen entonces su aparición dos cazadores, que, animados por el pánico creado por Bu y la aparentemente próxima destrucción del planeta, deciden dar rienda suelta a sus instintos asesinos, matando indiscriminadamente a todo aquel que se les pone a tiro. Tras arrasar una aldea llegan ante la casa de Bu, que acaba de adoptar a un simpático cachorro. A los dos individuos no se les ocurre otra cosa que disparar sobre el perrito y Mr. Satan y, aunque el demonio rosa consigue salvarles, coge tal cabreo que empieza a (literalmente) echar humo sin poder controlarse. La nube que se forma sobre su cabeza se condensa y toma la forma de un nuevo Bu, reflejo oscuro del anterior. Ambas versiones del demonio pelean, y el "malo" termina venciendo y comiéndose a su adversario, a resultas de lo cual duplica su ya enorme energía. Las dos primeras víctimas de esta nueva criatura son los cazadores, que se llevan su merecido. Tras ésto, Bu se presenta en el Palacio Celestial.

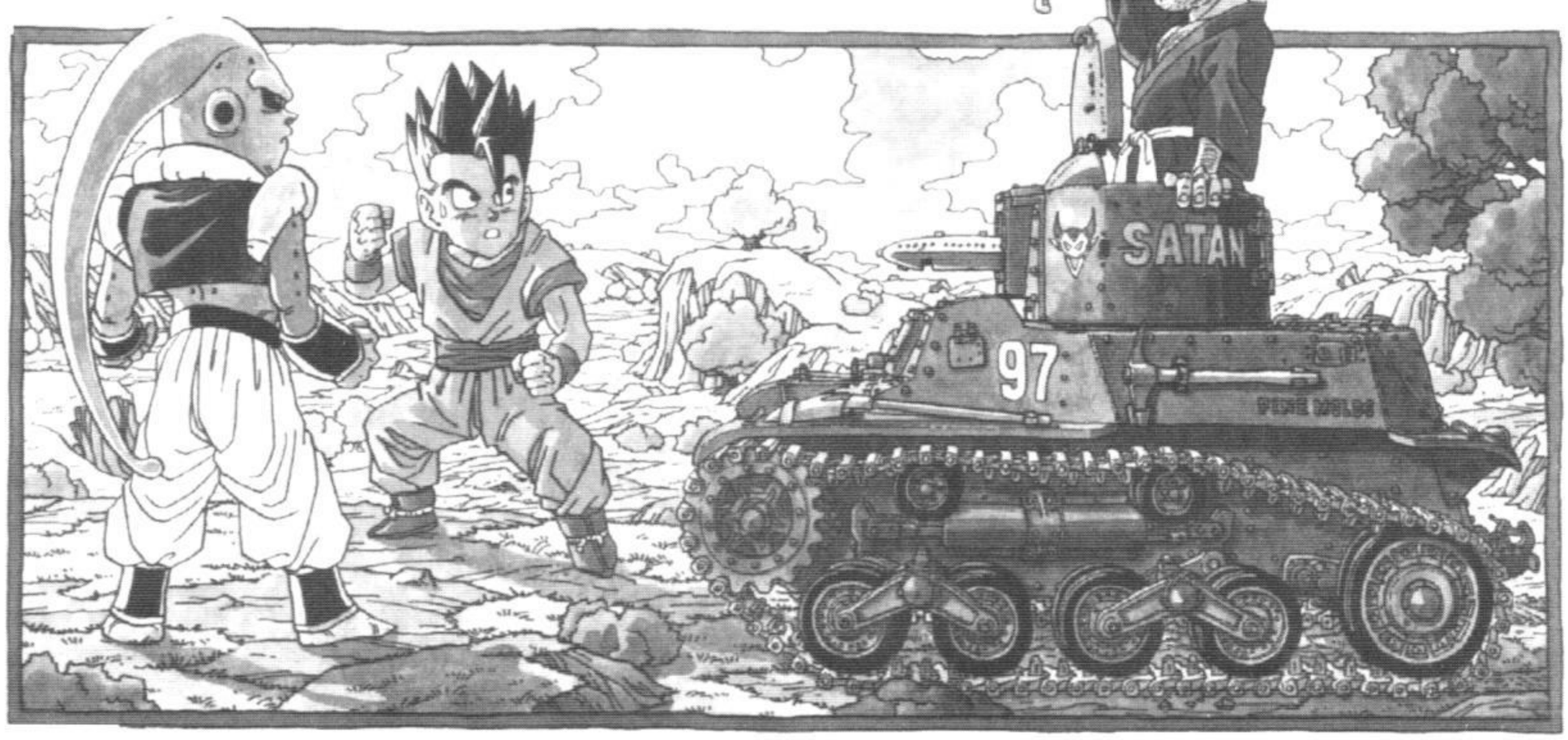
Ante las exigencias del monstruo de enfrentarse con Gotenks, Piccolo intenta ganar tiempo para que los dos pequeños se entrenen en la Cámara del Espíritu y el Tiempo, pero Bu se impacienta y se niega a esperar. El namecciano



le recuerda que amenazó con matar a todos los seres humanos del planeta, esperando que esto arañe unos preciosos minutos, incluso horas. Pero Bu levanta la mano y, tras lanzar una batería de rayos de energía, anuncia que la amenaza ya ha sido cumplida. Los únicos humanos vivos en la superficie de la Tierra son Mr. Satan (a quien Bu no ha querido matar) junto con Tenshinhan y Chaoz, cuyos rápidos reflejos les han salvado la vida.

Sin más dilación, Bu es conducido a la Cámara, donde Gotenks le espera. Tras una batalla bastante igualada, la fusión vuelve a descomponerse y Piccolo no ve otra solución que sellar la salida de la habitación. Pero el monstruo consigue escapar y, cuando los demás consiguen salir al exterior, encuentran un panorama desolador: todos sus amigos han sido convertidos en chocholatinas y devorados. Afortunadamente, Gohan ha podido completar su entrenamiento y vuelve a la Tierra a enfrentarse con Bu. Pero éste, al comprobar la superioridad de su adversario, idea un plan: absorbe a Piccolo y a Gotenks para asimilarlos a su organismo y, con su fuerza e inteligencia multiplicadas, demuestra su nuevo poder aplastando a Gohan.

Desde el Más Allá, Son Gokuh observa impotente la desesperada situación, pero el anciano Kaioh Shin nuevamente ofrece una solución, dándole su vida a Gokuh y capacitándole para volver a la Tierra. Allí nuestro amigo se fusionará con su hijo y, para evitar el largo ritual de la fusión, lo hará al estilo Kaioh: es decir, con la ayuda de sus pendientes. Para demostrarlo, Shin y Kibito se quitan un pendiente cada uno y una fuerza irrefrenable hace que los dos se atraigan y se fusionen, dando lugar a un nuevo ser (¿Kibin? ¿Shibito?) mucho más poderoso. Bu se dispone a rematar a Gohan cuando hace su aparición... ¡Tenshinhan! La intervención de este viejo conocido puede que le de a Gokuh el tiempo necesario para volver a la Tierra...



Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.

mermaid forest

¿QUIÉN QUIERE VIVIR ETERNAMENTE?

Las historias de la saga de la sirena de Rumiko Takahashi se debaten continuamente entre la belleza y la monstruosidad.

Las sirenas forman parte de la mitología de muchas civilizaciones: misteriosas doncellas que viven bajo los océanos, desconcertantes para los mortales y cuyos propósitos son difíciles de adivinar. Pero la última versión del mito, la de Rumiko Takahashi, nos muestra una cara diferente del viejo tema. Sus sirenas importan en realidad bien poco en su conocida saga. El horror, el deseo y la ambición que inevitablemente las acompañan se pierden en medio del drama personal de sus dos protagonistas, forzados a vivir una existencia que no entienden, con el terror y la tragedia siempre pocos pasos tras ellos en su incesante vagabundeo.

Mermaid Forest © Rumiko Takahashi & Shogakukan

Rumiko Takahashi se dio a conocer en Occidente con una desenfrenada comedia estudiantil como es **Urusei Yatsura**. Más adelante nos llegarían productos como **Maison Ikkoku** o **Ranma 1/2** que no harían sino confirmar la impresión de que la señora Takahashi sólo era capaz de moverse dentro de dicho género. Sin embargo, formar una opinión sin tener acceso a toda su obra era como juzgar un libro por la cubierta. Durante más de una década, Rumiko Takahashi venía publicando historias cortas en diversas revistas de la editorial Shogakukan, que se han ido recopilando en los tomos que configuran la colección **Rumic World** y en la reciente **La tragedia de P**. Algunas de estas historias son humorísticas, como **Maris the Supergal**, **Dosuto Subato** o **Katte na Yatsura**, la obra que supuso su consagración como mangaka profesional. Otras reflejan una visión terrorífica de un mundo cruel, en el que los personajes deben sobrevivir con la única guía de sus sentimientos. Dos buenos ejemplos de esta clase de historias son **Fire Tripper (Viaje por el fuego)** y **The Laughing Target (La diana risueña)**. En estas historias es donde Rumiko Takahashi da rienda suelta a su imaginación y demuestra de forma innegable su capacidad como narradora. Atrás quedan las risas en compañía de Ranma o Lamu. Esta Rumiko muestra su otro yo, un lado oscuro y cruel en el que hace partícipe al lector de sus temores y le hace reflexionar sobre la naturaleza de los sentimientos, el egoísmo humano, la autodestrucción...

Es en este lado oscuro donde encontramos la denominada saga de la sirena, cuyos tomos recopilatorios en formato de lujo incluyen siete historias: **Ninyo Wa waraiwanai (La sirena nunca ríe)**, **Toogyo no sato (El pueblo del pez luchador)**, **Nyngyo no mori (El bosque de la sirena)**, **Yume no owari**, **Yakusoku no myoonichi (Promesa de sirena)**, **Ningyo no kizu (Herida de sirena)**, y **Sharihime.**

Publicada a partir de 1989 en la revista Young Sunday, en la que también apareció **Maison Ikkoku**, **El bosque de la sirena**, el título bajo el que se suele englobar toda la saga (normalmente en su versión americana, **Mermaid Forest**) explica el incesante

Mermaid Forest © Rumiko Takahashi & Shogakukan

vagar de sus dos protagonistas, Mana y Yuta, en su búsqueda imposible para hallar el remedio a la maldición más deseada: la inmortalidad. Según la leyenda, aquel que coma de la carne de una sirena no morirá jamás. Pero, como todas las leyendas, esta es sólo cierta a medias; como dice uno de los personajes con los que se topan Mana y Yuta, el más poderoso remedio puede ser el peor de los venenos. Así, no todos los que consumen carne de sirena pueden adquirir la inmortalidad: sólo unos pocos tienen la resistencia o la suerte para sobrevivir al proceso. La mayoría mueren entre terribles sufrimientos o acaban transformados en seres deformes, inmortales, eso sí, pero sin voluntad alguna, guiados por su instinto animal. Son las llamadas almas perdidas o almas malditas. La única manera de acabar con un ser inmortal es cortarle la cabeza o causarle un daño irreparable (con ácido, con fuego o cualquier otro método que garantice la destrucción absoluta), ya que cualquier otra herida sana rápidamente, según su gravedad con mayor o menor velocidad.

De los dos protagonistas, Yuta era un joven pescador, que logró superar la prueba y que ha vivido ya más de cuatrocientos años. Durante ese tiempo se ha enfrentado a la soledad a la que está condenado un inmortal y a la pérdida de todos sus seres queridos, por lo que finalmente ha tomado la determinación de encontrar una sirena, para que le explique cómo puede revertir a la condición de mortal, para poder llevar una vida normal. En su constante vagabundeo rescatará a una joven, Mana, que había sido criada por sirenas y convertida sin saberlo en inmortal, para que estas recuperaran su eterna juventud devorándola. Después de este encuentro ambos viajarán juntos, en busca de su destino, debiendo hacer frente a toda clase de obstáculos.

En **La sirena nunca ríe**, la primera de las historias, Rumiko nos presenta dos personajes muy opuestos que no tardarán en complementarse. Yuta está muy seguro de sí mismo, y es una persona calmada, curada de espantos tras cuatro siglos de vida y dispuesto a todo para librarse de su maldición. Contrariamente, Mana es una chica inocente y al tiempo muy temperamental, que desconoce el mundo real tras haber vivido toda su vida aislada a causa del encierro al que la sometieran las sirenas. Mana es el personaje que más evoluciona a lo largo de la obra, al descubrir el mundo que la rodea y, en especial, lo complicados que pueden ser los sentimientos. Como todas las heroínas de Takahashi, Mana no esquiva ninguna situación: por peligrosa que esta sea, prefiere enfrentarse directamente a ella.

Si esta primera historia está centrada en Mana, la siguiente sirve para perfilar el carácter de Yuta. **El pueblo del pez luchador**, un relato en forma de flashback, explica las desventuras de Yuta en un pueblo de pescadores del Japón feudal. Hasta aquí, Takahashi sólo había mostrado pinceladas de lo terrorífico a través de las almas perdidas y de la crueldad de las sirenas. En las historias siguientes, **El bosque de la sirena, Herida de Sirena** y **Promesa de Sirena**, se presentará el horror en la peor de sus formas: bajo un rostro angelical. En **El bosque de la sirena** se explica la historia de dos hermanas obsesionadas con la búsqueda de la inmortalidad, que cuentan con la ayuda del médico local, dispuesto a llevar a cabo macabras operaciones de substitución de miembros obtenidos de cadáveres. Mana y Yuta se verán envueltos

Las misteriosas sirenas tal como aparecen en la primera historia de la saga, Ningyo wa waraiwanai.

En la página anterior, Towa intenta asesinar a Mana en Ningyo no mori, El Bosque de la sirena.

Mermaid Forest © Rumiko Takahashi & Shogakukan.

Mermaid Forest © Rumiko Takahashi & Shogakukan

en una serie de acontecimientos en los que lo macabro y lo grotesco se entremezclan con la belleza, en los que nada es lo que parece ser y que mantienen al lector en vilo hasta la última viñeta, en la que el desenlace, injusto como la vida misma, parece reflejar la crueldad del destino.

La calidad de esta parte de la obra se mantiene en **Herida de sirena**, en la que será un cerebro adulto atrapado en el cuerpo inmortal de un niño el que conducirá toda la trama. Como en el caso anterior, **Herida de sirena** está envuelta en la angustiosa atmósfera propia del cine de terror en blanco y negro, y de detalles que podrían ser considerados producto de una mente enfermiza.

Si hasta el momento **El bosque de la sirena** podía calificarse de genial, es en **Promesa de sirena** donde la saga adquiere la categoría de obra maestra. Rumiko Takahashi aplica todo su conocimiento y experiencia en el tratamiento de los sentimientos para crear el mejor de sus trabajos desde que finalizara **Maison Ikkoku**. Partiendo de la relación que Yuta mantuvo con una muchacha en el pasado, Takahashi desarrolla en 160 páginas una temática que envuelve al lector en amor, desamor, traición, crueldad, muerte y deseo de vivir que no dejará impasible a nadie, en una muestra de excelente narrativa.

El cierre hasta el momento de la saga lo componen hasta el momento las dos historias cortas **Yume no Owari** y **Sharihime**, que se han recopilado, en los Estados Unidos, con el nombre de **Mermaid's Dream**.

En lo referente al grafismo, la saga de la sirena se encuentra en la misma línea del resto de trabajos de Rumiko Takahashi, pero con un dibujo muy depurado, sólo igualado en los últimos volúmenes de **Maison Ikkoku**, **Ranma 1/2** y **One-Pound Gospel**. Lo aperiódico de su publicación y su alternancia con series largas u otras historias cortas no ha hecho que la saga de la sirena cayera en el olvido. Con un guión mucho más cuidado y quizás superior en calidad al resto de su obra, Takahashi demuestra que se puede contar una historia con planteamientos parecidos y enormes contrastes conceptuales (hermoso y deforme, cruel e inocente), sin tener porqué ser repetitivo.

El bosque de la sirena es una dura reflexión sobre el mundo que nos rodea, la existencia, la desesperación y la crueldad del destino, aunque sin un tono abiertamente pesimista, animando siempre a seguir adelante, a luchar contra lo inevitable. Un canto a la vida, al amor, la verdad que está por encima de todo, para alguien que anhela por encima de todo lo que le es imposible, morir en paz, y para quien amar es quizás más doloroso que no morir. En definitiva, un manga de lo mejor que puede encontrarse en el mercado y del que, si Planeta se decide a publicarlo, más vale que se cuide la traducción. Sería una verdadera lástima que no pudiéramos disfrutar de una obra que no sólo un buen manga, sino también un buen comic.

Julio Ángel Escajedo

RUMIC WORLD

EL OTRO ANIME

AUTÁNTICO

El éxito indiscutible de todas y cada una de las obras de Rumiko Takahashi ha supuesto su inmediata adaptación al anime. De Urusei Yatsura, Maison Ikkoku y Ranma 1/2 existen series de televisión. De Rumic World existe un auténtico tesoro de anime: OVAs en la que sirenas, viajes temporales y extraterrestres excéntricos se dan la mano en las excelentes animaciones de los trabajos más originales de la autora.

La primera obra de anime basada en un relato del **Rumic World** fue **Fire Tripper** (**El mundo de Rumiko: Viaje por el fuego** en edición de Manga Vídeo), que adaptaba una breve (54 páginas) y eminentemente romántica historia de amor y viajes temporales. Fue editada en diciembre de 1985, y obtuvo el suficiente éxito para que al año siguiente también se editara **Supergal** (**Maris the Chojo**, **Maris the Supergal**), una parodia de superagentes galácticos que tiene muy poco que ver con el tono del resto del **Rumic World**. Pasaron ocho años antes de que apareciera una nueva OVA, **The Laughing Target**. Para entonces **Supergal** se había editado en los Estados Unidos (en 1992), y había obtenido un gran éxito.

The Laughing Target (**El mundo de Rumiko: La diana risueña**) fue editada en Japón en marzo de 1993. Es la única de las adaptaciones que incluye variaciones significativas respecto a la obra original. Es normal que, dada la brevedad de las historias originales (ésta tiene 56 páginas), se añadan escenas y se dote a los personajes de pasados más elaborados (caso de **Supergal**), pero en **The Laughing Target** también se alteró el final de la historia y el tono general de anime es bastante más macabro.

SIRENAS Y MONSTRUOS

De las diferentes historias que componen hasta ahora la saga de las sirenas de **Rumiko Takahashi**, se han adaptado al anime la tercera, **Ningyo no mori** y la sexta, **Ningyo no kizu**, mejor conocidas entre nosotros por sus títulos anglosajones, **Mermaid Forest** y **Mermaid's Scar**. La primera de estas ha aparecido este mismo año en España, editada por Manga Vídeo, con el nombre de **El mundo de Rumiko: El bosque de la sirena**.

Aunque producidas por la misma compañía, los equipos de producción de ambas OVAs son completamente diferentes y, aunque la calidad de las dos producciones es incontestable, las comparaciones son inevitables.

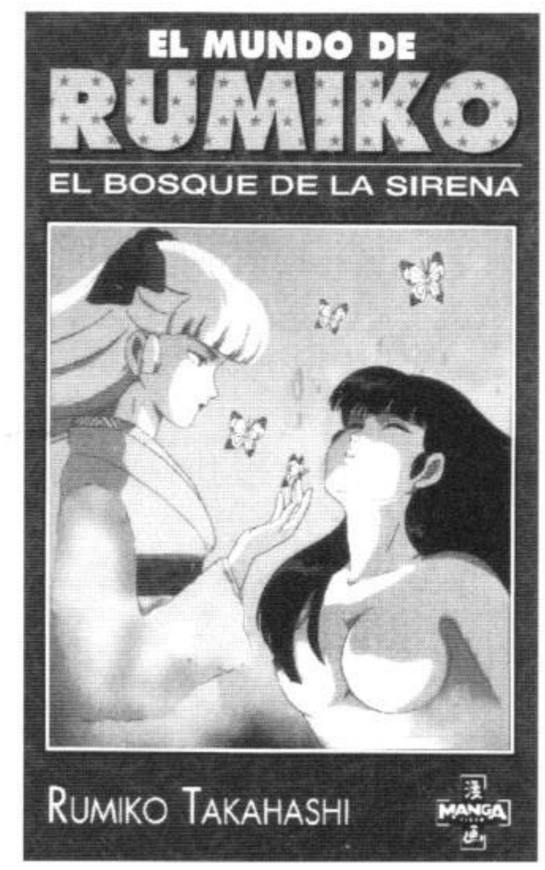
Ningyo no mori, **El bosque de la sirena**, se editó en Japón en agosto de 1991, con un guión adaptado por

Masaichiro Okubo, Hiromi Takahashi (no es pariente de la autora) y Katsuyoshi Kanemura en el equipo artístico y Sayuri Ichiisi en el diseño de personajes. Dirigida por Tayaka Mizutani, esta OVA de 55 minutos es un trabajo muy digno que recoge perfectamente el ambiente del manga original, con los violentos contrastes entre los protagonistas muy remarcados. Hay algún cambio argumental respecto al manga: Yuta es arrojado desde lo alto de un precipicio, en vez de enterrado, tras haber sido atacado por el monstruoso perro de Towa (la gemela inmortal), y el doctor, enamorado de ésta, se suicida tras ella. Por lo demás, la historia es, salvo por los cambios de orden habituales en las adaptaciones, la misma. La notable banda sonora, a cargo de Kenji Kawai, refleja perfectamente la decisión de primar el elemento romántico y trágico sobre el horror en sí que caracteriza la serie. En realidad, el único problema de **Ningyo no mori** es que, en pantalla, la historia se alarga excesivamente, perdiendo con ello parte de la tensión acumulada que la hacía más interesante en su versión en manga.

Abajo: Fire Tripper, una de las historias más románticas y misteriosas del Rumic World

Ningyo no kizu (**Mermaid's Scar**), editada en Japón en septiembre de 1993, se beneficia a este respecto de una de las historias más simples e impactantes de la serie, adaptada con gran efectividad por Tatsuhiko Urahata, y del cambio del equipo de producción, que logró superar el difícil listón de la primera entrega.

Esta mejora se evidencia tanto en el exquisito diseño de personajes de Kumiko Takahashi (que tampoco es pariente de la autora), que respeta más el original y resulta al tiempo simple y efectivo, como por el cuidado de su productor, Ayao Ueda, conocido de la autora, en supervisar la animación de los mismos. El director, Morio Asaka, no busca alterar excesivamente la historia y se limita a dar a los elementos de acción la oportunidad de brillar.



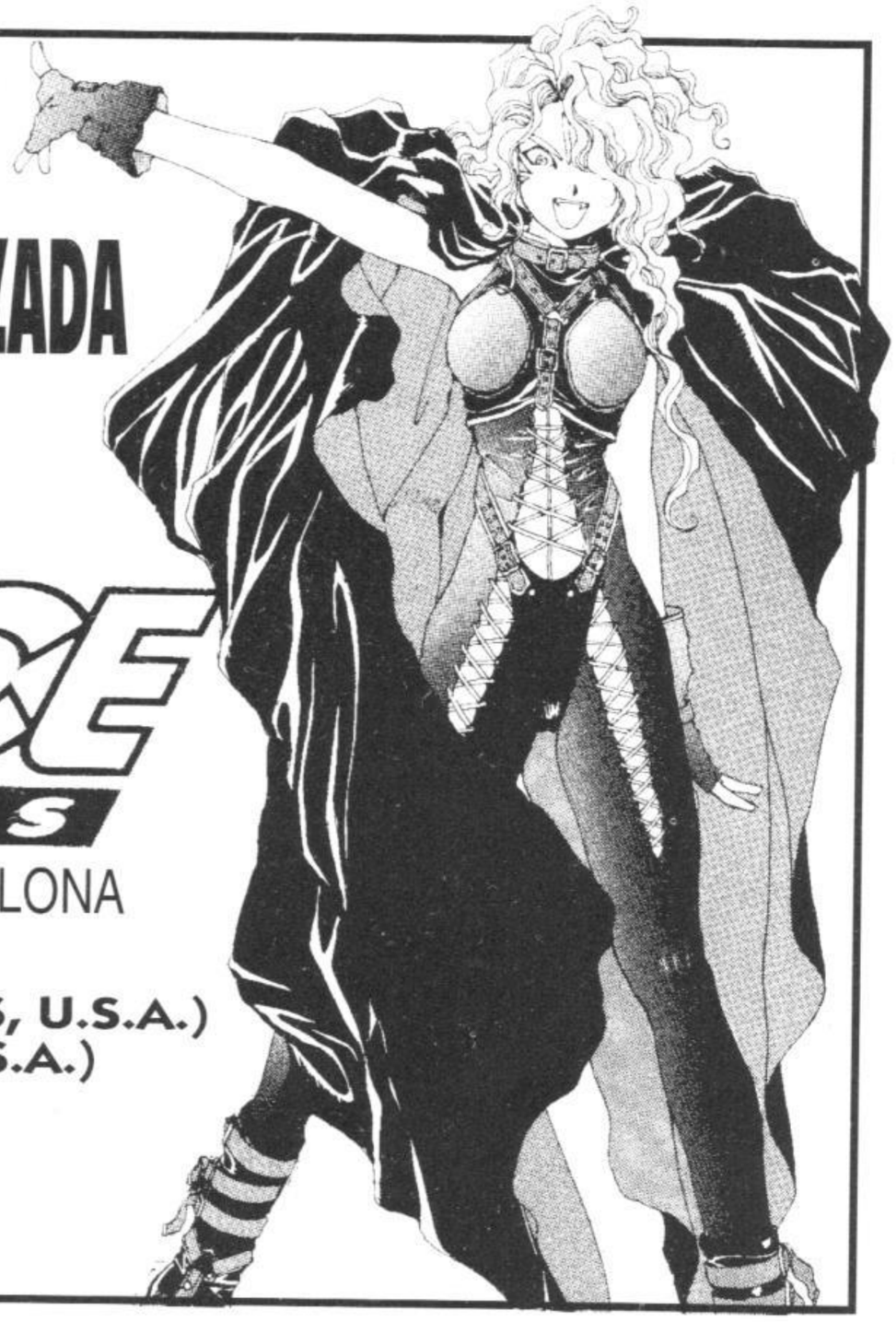
Si en **Ningyo no mori** el desarrollo de la historia resultaba a veces algo confuso y ralentizado, quitando protagonismo a alguno de los personajes significativos de la historia, como la anciana Sawa, en **Ningyo no kizu** el problema se supera. Masato, el protagonista real de la historia, el inmortal de 800 años condenado a ocupar el cuerpo de un niño recibe un tratamiento exquisito, tanto visual como de personalidad, y Yuta y Mana adquieren también mayor entidad. Se une a la brillante ambientación la banda sonora, obra de Norihiro Tsuri, que incluye la celebrada canción del genérico del final, **Beads of Tears**, interpretada por la bella cantante japonesa Maki Moda.

En resumen, nos encontramos ante una excepcional serie de historias de entre las que las dos OVAs de la saga de las sirenas son, según la propia Rumiko Takahashi, dos de las mejores adaptaciones jamás realizadas de sus obras. Algo a no dejar escapar, vamos.

Ainoa Amperio

Fire Tripper © Rumiko Takahashi & Shogakukan

¡PRESENTAMOS LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA DE BARCELONA!



VÉRTICE COMICS

PROVENZA, 138 -08029 BARCELONA

-MANGA (NACIONAL, JAPONÉS, U.S.A.)
-COMIC-BOOK (NACIONAL, U.S.A.)
-MATERIAL DE IMPORTACIÓN
-MERCHANDISING
-VIDEOS

TOT O- JOX

COMICS & VIDEOJOCS

Lepanto, 23 MATARO TF: (93) 790 70 41 FAX: (93) 796 17 87

SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN

Mangas, Videojuegos, Figuras, Super Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits, Bandai cards, Ramis, etc

DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO

-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-

¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!

MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

Yoshiyuki Okamura es una personalidad francamente curiosa en el mundo del manga. Tras haber descubierto su vocación tardía como mangaka, se especializó como guionista, convirtiéndose en uno de los nombres más respetados del Japón. Aunque en Japón y en España, es difícil darse cuenta, ya que Okamura siente auténtica pasión por los seudónimos. De lo que ha llegado a nuestro país, en Santuario firmó Sho Fumimura, y formó equipo con Ryuichi Ikegami. En Hokuto no Ken, que para nosotros se llama El puño de la Estrella del Norte, se llama Buronson (que es como los japoneses escriben Bronson, como el Charles ese) y de la parte gráfica se ocupó Tetsuo Hara, para crear una de las obras más significativas del manga que ha llegado hasta nosotros.

Kenshiro, el guerrero de la escuela de Hokuto que protagoniza El puño de la estrella del Norte.

Hokuto no Ken, © Buronson & Tetsuo Hara/ Shueisha Inc./ Toei Animation Co. Inc.

El puño de la Estrella del Norte, divertida aunque no especialmente precisa traducción de **Hokuto no Ken** (**Ken de Hokuto**, es decir **Ken de la Estrella del Norte** sería una versión más precisa; Ken siendo tanto el diminutivo del protagonista, Kenshiro, como la palabra japonesa para golpe o ataque), es una de esas obras que sólo a regañadientes admite la gente que le gusta. Preguntando a cualquier aficionado, al parecer es la clase de serie que es fácil de criticar pero difícil de admitir.

Formalmente, hablar de **Hokuto no Ken** es hablar de veintisiete volúmenes de manga que recopilan una serie aparecida de 1984 a 1989, obra de Buronson (Yoshiyuki Okamura) y Tetsuo Hara, que fue adaptada al anime por Toei Doga de 1984 a 1988, en dos series de 109 y 43 episodios respectivamente. En su momento apareció un popular videojuego para la GameBoy de Nintendo y se realizó una película dirigida por Toyoo Ashida. El futuro de **El puño de la Estrella del Norte** está en la película de acción real que, dirigida por Tony Randell, podría aparecer el año que viene.

Hokuto no Ken, © Buronson & Tetsuo Hara/ Toei Animation Co. Inc.

La película de animación, llamada también **Hokuto no Ken** y las aproximadamente 350 páginas de manga que publico Planeta-DeAgostini en 1992 y que pronto tendrán continuación, es lo que ha llegado hasta nosotros del impresionante fresco heroico que Buronson y Hara crearon en 1984.

VIOLENCIA, CAOS Y DESTRUCCIÓN

Sin duda, entre nosotros **El Puño de la Estrella del Norte** ha sido el paradigma de la hiperviolencia en el manga. Después de todo, el protagonista, Ken, tiene por costumbre hacer estallar la cabeza de sus enemigos, y rara vez un adversario sale de un combate de otra manera que no sea escupiendo sangre... o a pedacitos. Hay en **El puño de la Estrella del Norte** una violencia muy real y muy directa, que contrasta espectacularmente con la frialdad de los protagonistas. Pero no es la violencia gráfica, los ríos de sangre, lo único que caracteriza la serie. Sería inútil llenar veintisiete volúmenes con una carnicería; hay más variedad y más impacto en cualquier película de splatter y, al fin y al cabo, todo se hace monótono con la repetición, hasta el desmembramiento. Debajo de la sangre debe estar el interés del público, o la serie es un fracaso.

Lo que hace la violencia tan importante es el ambiente épico que rodea las cabezas que estallan, el confuso caos de la serie, por la que se desplazan unos seres desproporcionados en todos los sentidos, auténticos gigantes de musculatura hipertrófica impulsados por destinos escritos -literalmente- en las estrellas, que se encuentran y combaten siguiendo el ritmo de sus ambiciones. El decorado es, como no, un mundo post-apocalíptico que tiene mucho que ver con **Mad Max**: destrucción nuclear, famélicos y desesperados supervivientes que intentan sobrevivir, sometidos a las continuas incursiones de salvajes grupos de saqueadores, que funcionan según la ley del más fuerte. La supervivencia es la única regla y la esperanza tiene poco de ver con la realidad.

LOS GUERREROS DE LAS ESTRELLAS

En medio de este mundo se mueve un conjunto de semidioses, la elite guerrera de la moribunda humanidad. Son los guerreros de las escuelas de asesinos de Hokuto (de la Estrella Polar) y Nanto (de la Estrella del Sur o de la Cruz del Sur), la primera dividida en dos facciones, Hokuto Riyu Ken y Hokuto Shin Ken, cada una centrada respectivamente en desarrollar la energía negativa y positiva del individuo. Cada uno de los guerreros de estas escuelas vive bajo la advocación de un astro determinado, un símbolo de la cualidad que le representa (Rei es el deber, Shin el sacrificio, Ken el combate), igual

Hokuto no Ken, © Buronson & Tetsuo Hara/ Shueisha Inc./Toei Animation Co. Inc.

que una estrella de la muerte aparece cuando uno de ellos va a morir.

Cuando se acusa a **El puño de la Estrella del Norte** de serie simplista, se hace en base a estos guerreros, a la uniformidad de sus personalidades, y a lo rematadamente malos que son la mayoría de enemigos que acaban en carroña. No hay un solo guerrero que no busque venganza, ninguno que no haya visto a su familia o amigos sufrir y morir con rara inventiva en manos del guionista, y las diferencias entre ellos se basan en haber o no renunciado a los sentimientos o al omnipresente amor, que se menciona con rara frecuencia en la serie. Diferencias teóricas, claro; ser sensible y compasivo no hace mucho para evitar las continúas masacres. En realidad, **Hokuto no Ken** tiene mucho de drama Shakesperiano, de hermanos secretos, amigos que se traicionan, combates épicos y mujeres que todo el mundo desea poseer.

En estas páginas, Kenshiro, su amada Julia y el loco guerrero Yuda, cortando en láminas a los padres de la aterrorizada Mamiya, en uno de los clásicos ejemplos de la violencia de El puño de la Estrella del Norte.

El protagonista, Kenshiro, Ken para los amigos, escogido por el maestro Ryuken como el único heredero de la escuela Hokuto (a la que pertenecen Raoh y Toki), al ser el único de sus discípulos y de los de su maestro rival, Jukei (Kaio, Yo, Jaggi), que entiende la compasión, recorre el mundo con su amada Julia, pensando en como reconstruir la perdida humanidad. Pero Shin, que cree por las insinuaciones de Jaggi que Julia le ama, logra vencer a Ken, inscribiendo en su cuerpo la forma de su constelación guardiana, y rapta a Julia. Durante su desesperado intento de rescatarla, Ken conoce a Bart y a Lynn, la simbólica esperanza del futuro de la humanidad. Pero, cuando Ken logra vencer a Shin, Julia es nuevamente raptada y Raoh se convierte en el enemigo a batir...

Es largo de explicar; las confusas relaciones entre los protagonistas son la gracia de la serie, y para cuando la trama de la dramática búsqueda concluye, el autor ha iniciado ya otra y el lector está irremisiblemente enganchado a la serie. **Hokuto no Ken** es, en realidad, una masacre organizada lentamente que no puede dejar al lector impertérrito: al final, de todos los guerreros Hokuto y de toda la escuela del Nanto sobreviven dos guerreros, y uno de ellos, por supuesto, es Kenshiro.

De entre los temas y subtemas del manga clásico, **Hokuto no Ken** es un caso extremo: un manga (y un animé), que exploran al máximo las posibilidades de la violencia, los héroes exagerados y las artes marciales (muy marciales). Al fin y al cabo, quizás lo que más moleste sea el tema de las cabezas cortadas... más que nada porque

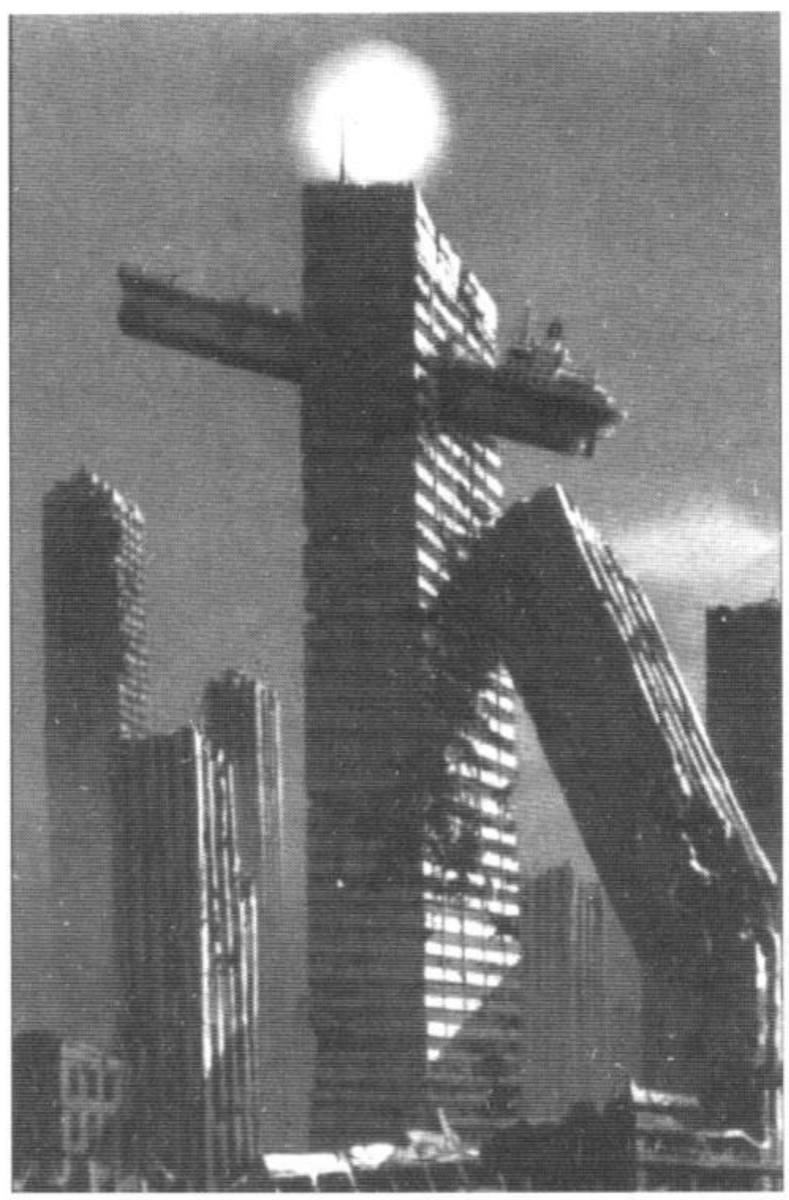
Hokuto no Ken, © Buronson & Tetsuo Hara/Shueisha Inc./ Toei Animation Co. Inc.

el manga funcionaría perfectamente sin ellas. Pero, se las tome el lector en plan investigación, estudio anatómico o lo que sea, después de unos cuantos episodios del manga o de la serie de televisión, casi ni se notan. Los personajes son lo que cuenta, la historia es lo que cuenta, y es una historia que vale la pena seguir.

Hokuto no Ken, © Buronson & Tetsuo Hara/ Shueisha Inc./ Toei Animation Co. Inc.

EL ANIME

Conocer el anime de **Hokuto no Ken** por la película que editó en su momento Manga Vídeo es un poco conocer sólo la punta del iceberg. La película era una especie de fusión de alguno de los momentos más significativos de la serie: el enfrentamiento con Shin, la muerte de Rei (uno de los personajes más interesantes y populares de la historia) y el primer enfrentamiento de Ken con Raoh (sí, más adelante vuelven a encontrarse), con unas cuantas excusas a modo de guión por en medio y un par de vídeo-clips. Noventa minutos eran muy poco, desgraciadamente, para condensar los más de cien episodios de la serie original, y la animación tampoco le hacía justicia: era muy pesada de línea, la exageración de formas era llevada al máximo y no resultaba demasiado efectiva. Sin tener la fluidez del manga, la película no llegaba a la fuerza de la serie (ni siquiera, pese a los rumores, en el tema de la violencia, ya que alguno de los episodios en televisión eran auténticos baños de sangre...) y, además, la traducción, como de costumbre, tenía sus problemas: a Ken le salían hermanos en las personas de Jaggi y Raoh, cuando el pobre en un principio sólo tiene un hermano, Yo, que ni siquiera aparece en la película. Un resultado, en suma, tanto desconcertante como simplista.

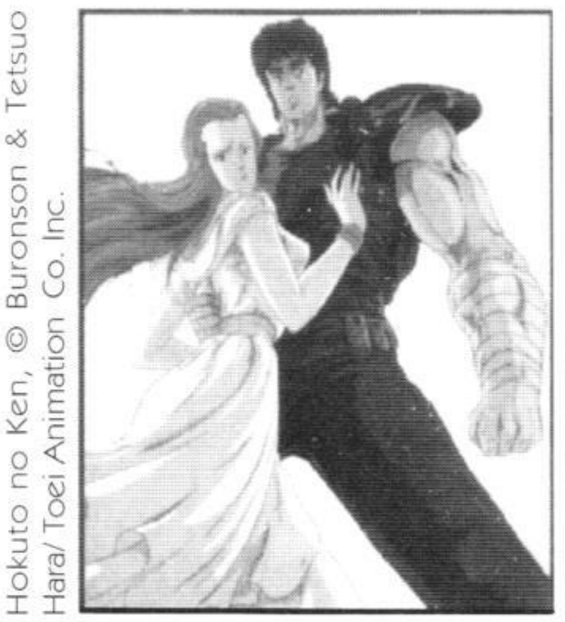


En cuanto a merchandising, del que, al tratarse de una serie antigua, resultará difícil conseguir algún ejemplo, además del famoso videojuego de Nintendo lo que más merece la pena conseguir es la música de las dos series y de la película, un aspecto muy cuidado en este anime, que se recogió en su momento en un CD. Resultan especialmente interesantes los genéricos de ambas series, y los temas de la Kodomo Band para la película, de los que, si habéis visto la edición de Manga Video, reconoceréis el tema **Heart of Madness**.

En resumen, que cuando Planeta-DeAgostini empiece la edición de este manga en jugosos volúmenes, estad atentos. La primera edición de **El puño de la Estrella del Norte** es ya casi inencontrable. Lo mismo, sin duda, pasará con la segunda.

Ana María Meca

La película de El puño de la Estrella del Norte no estuvo a la altura de la espléndida serie de televisión en la que se basaba. Aunque la ambientación era buena, de todos los guerreros Nanto y Hokuto sólo aparecían Shin, Rai, Jaggi y Raoh, además del propio Kenshiro.



Hokuto no Ken, © Buronson & Tetsuo Hara/ Toei Animation Co. Inc.

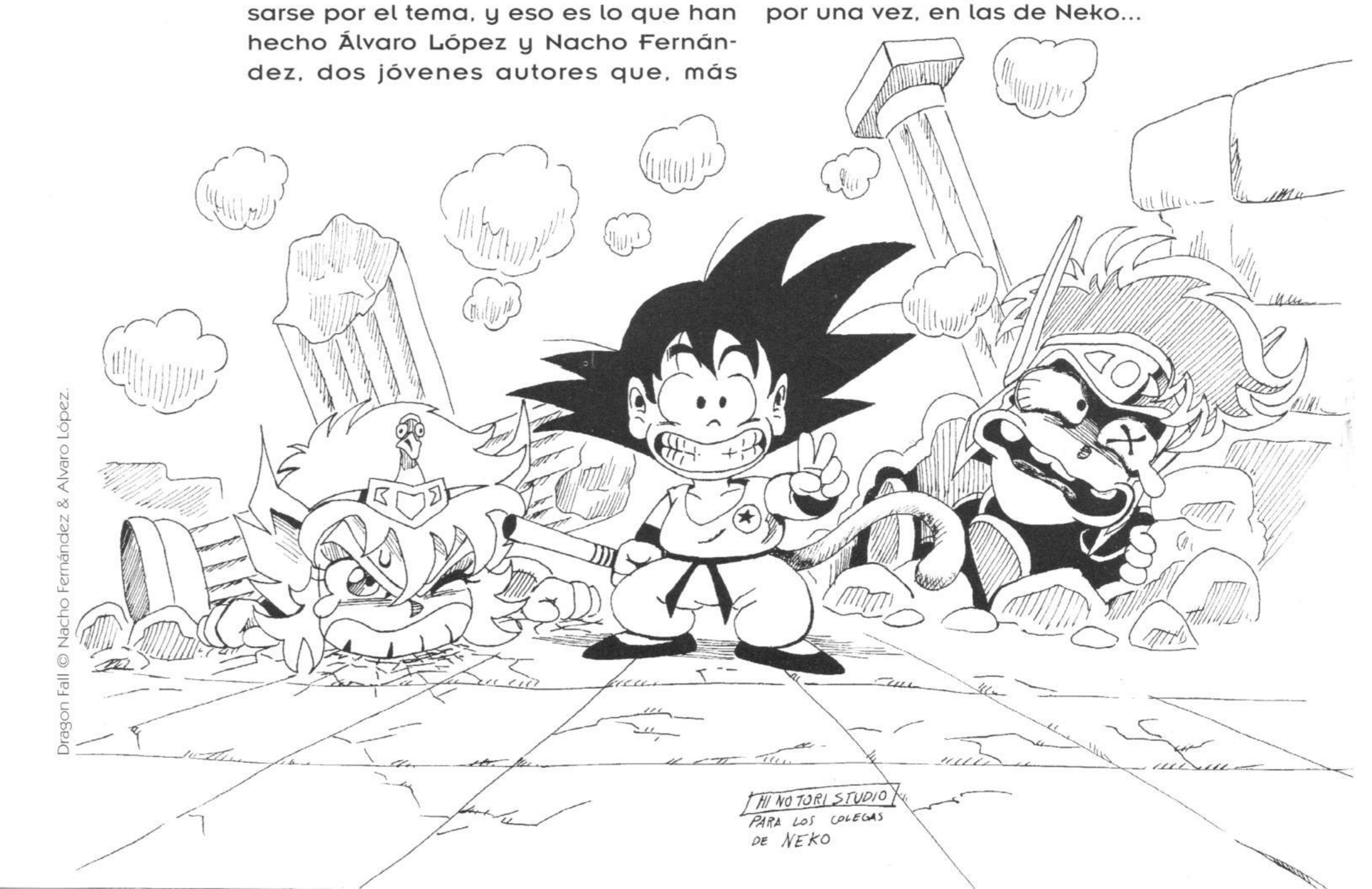
AVANCE

DRAGON FALL

Jugar a los superdeformeds es una tentación enorme para los seguidores del manga. Quien más, quien menos, habrá alguna vez llenado márgenes de páginas y superficies de mesas con versiones cabezudas de sus personajes favoritos. Si a dichos personajillos les añadimos un guión más o menos divertido y un conocimiento profundo del tema, tendremos un producto que en el Japón es todo un clásico: la parodia, que llena la mayoría de los innumerables fanzines. Parodias de toda clase: graciosillas, críticas, muy serias, descontroladas e incluso con temática sexual.

Tarde o temprano, alguno de nuestros ilustradores locales tenía que interesarse por el tema, y eso es lo que han hecho Álvaro López y Nacho Fernández, dos jóvenes autores que, más que una parodia, han creado la visión más desmadrada del universo de Dragon Ball jamás producida por aquí, según ellos rigurosamente cierta. Producido por Editorial Heliópolis y Camaleón Ediciones, el primer número, un especial de 52 páginas, está a punto de aparecer ¿El nombre del invento? Dragon Fall.

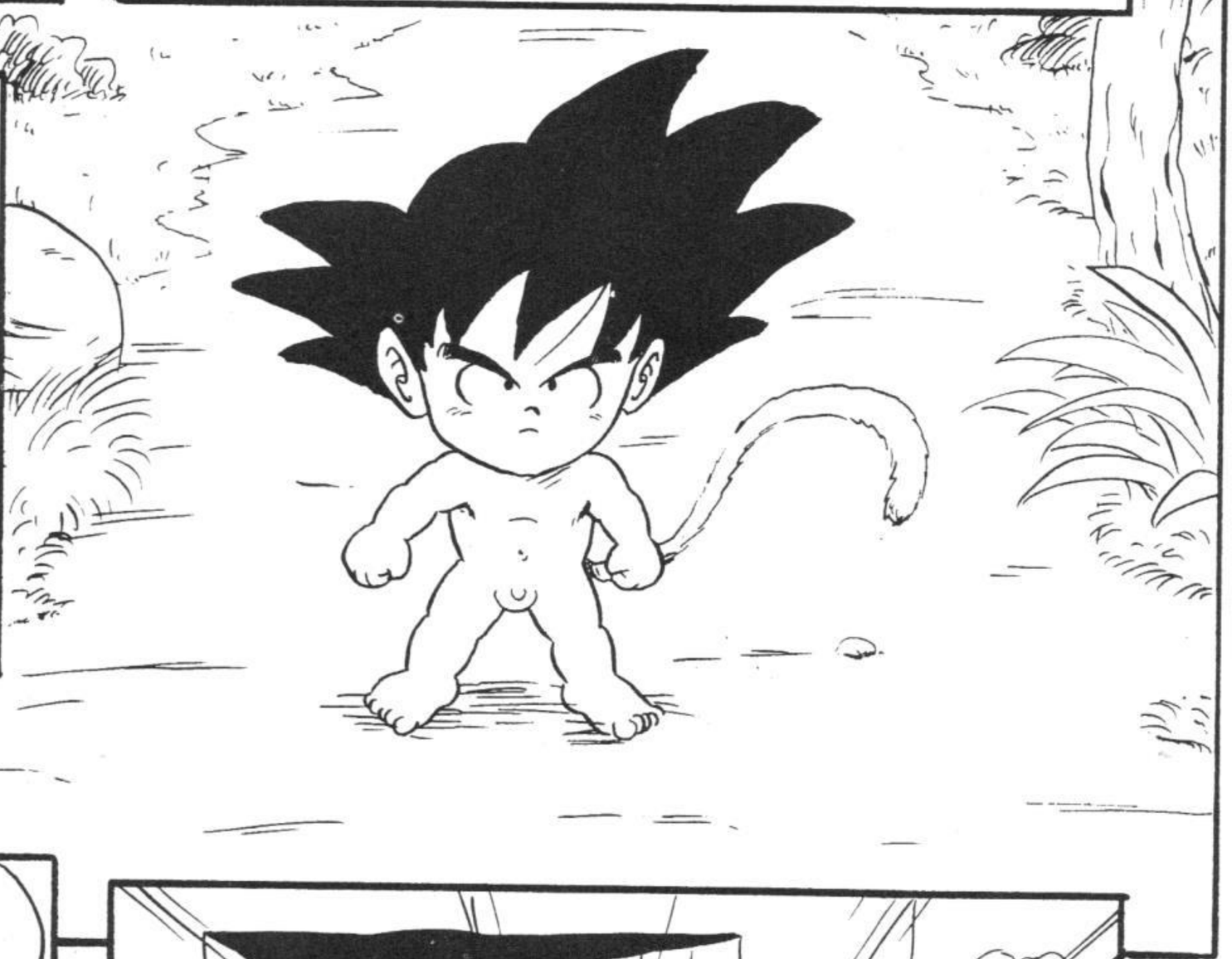
En Dragon Fall conoceremos a Vegetal y a su hijo Trakatranks, a Soson Gokuh y a su amigo del alma, Chiqrilin, todos ellos en desesperado combate contra ese androide de androides, Celulitis, que sólo Chungo Han (el hijo de Soson Gokuh, ¿Captáis?) podrá solucionar... Todo ello, cada mes en las páginas de Dragon Fall y, por una vez, en las de Neko...



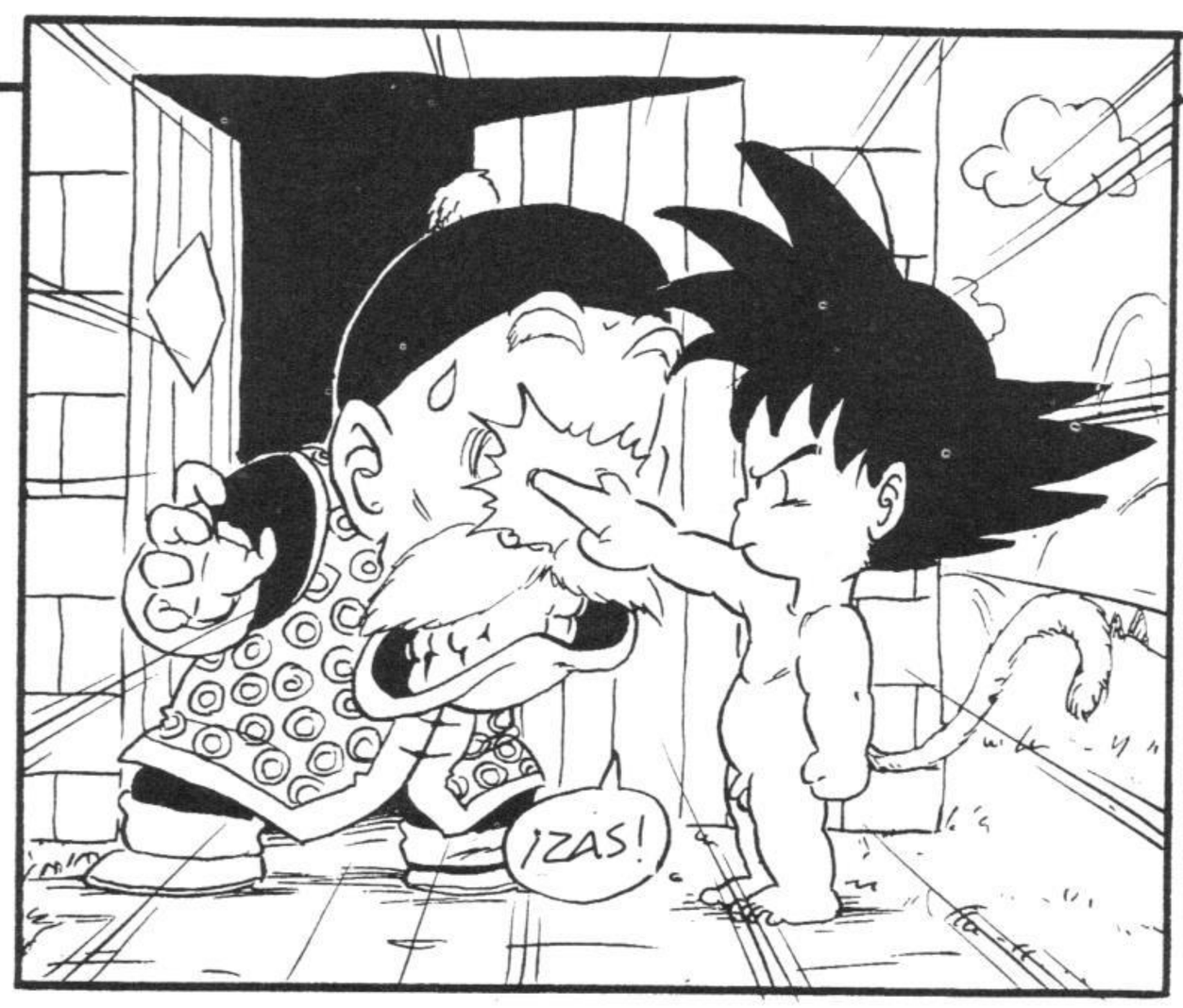
Dragon Fall © Nacho Fernández & Alvaro López.

CHKLAK !!
SHCHUNKT !

¡OH!



DIME, PEQUEÑO
¿TE HAS PERDIDO?

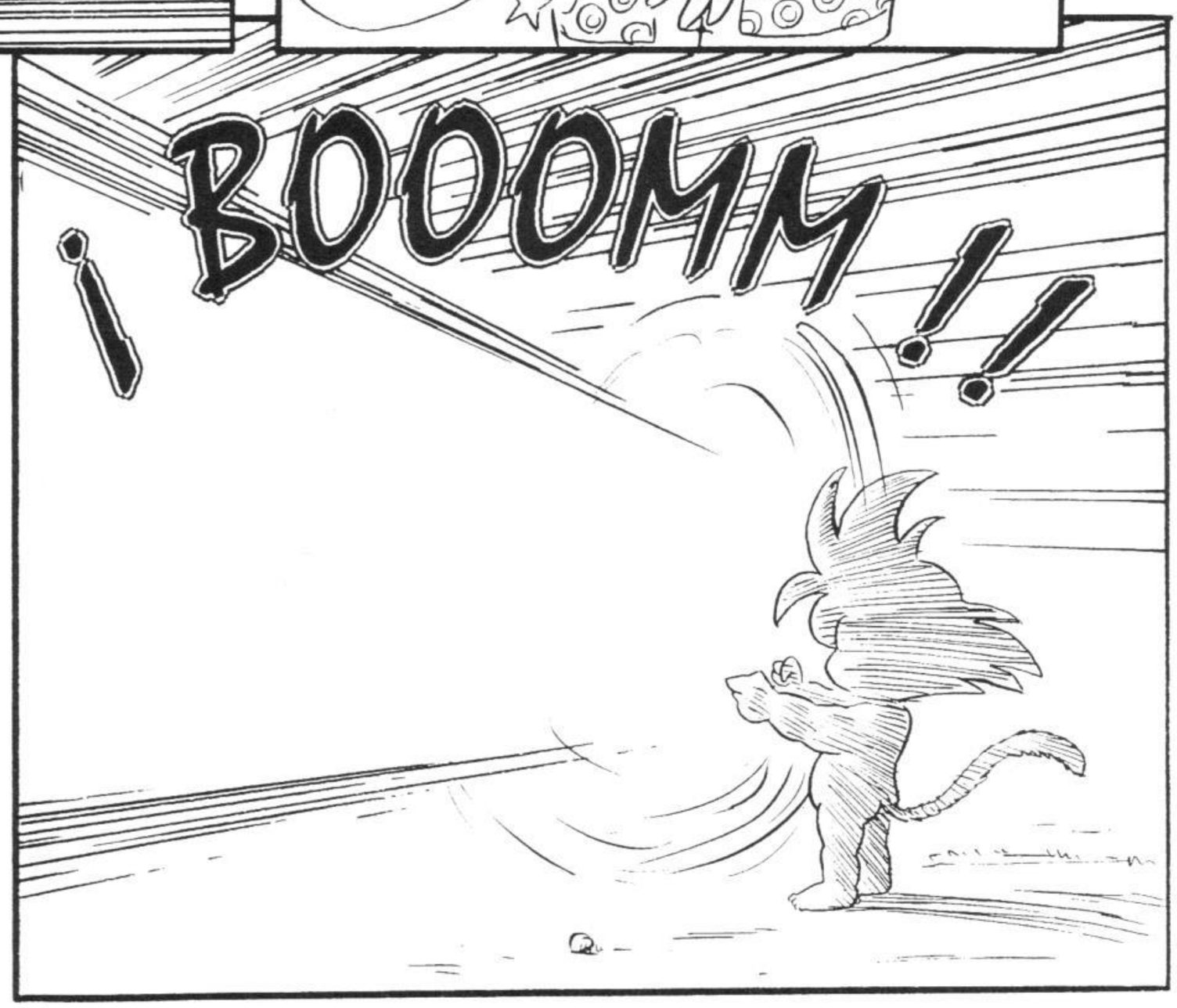

¡ZAS!

¡AYA YA YAY!
¡QUÉ DAÑO!!

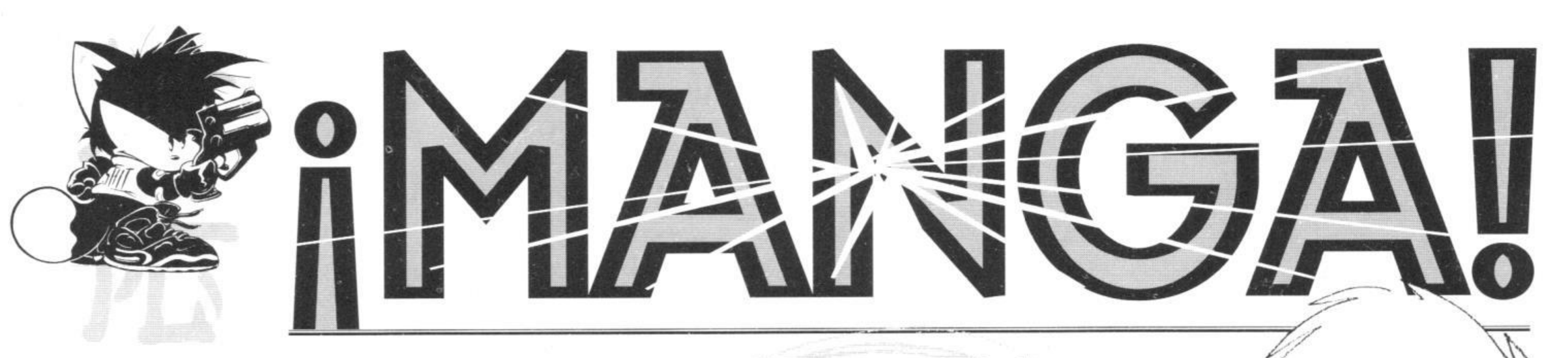
¡FGRRSS11!
¡MALDITO CRIO...
¿QUÉ TE HAS CREIDO?

¡¡PLAFF!!

¡NO SE LE AGREDE A NADIE POR LAS BUENAS!
¡UF!
¿SERÁ GAMBERRO?

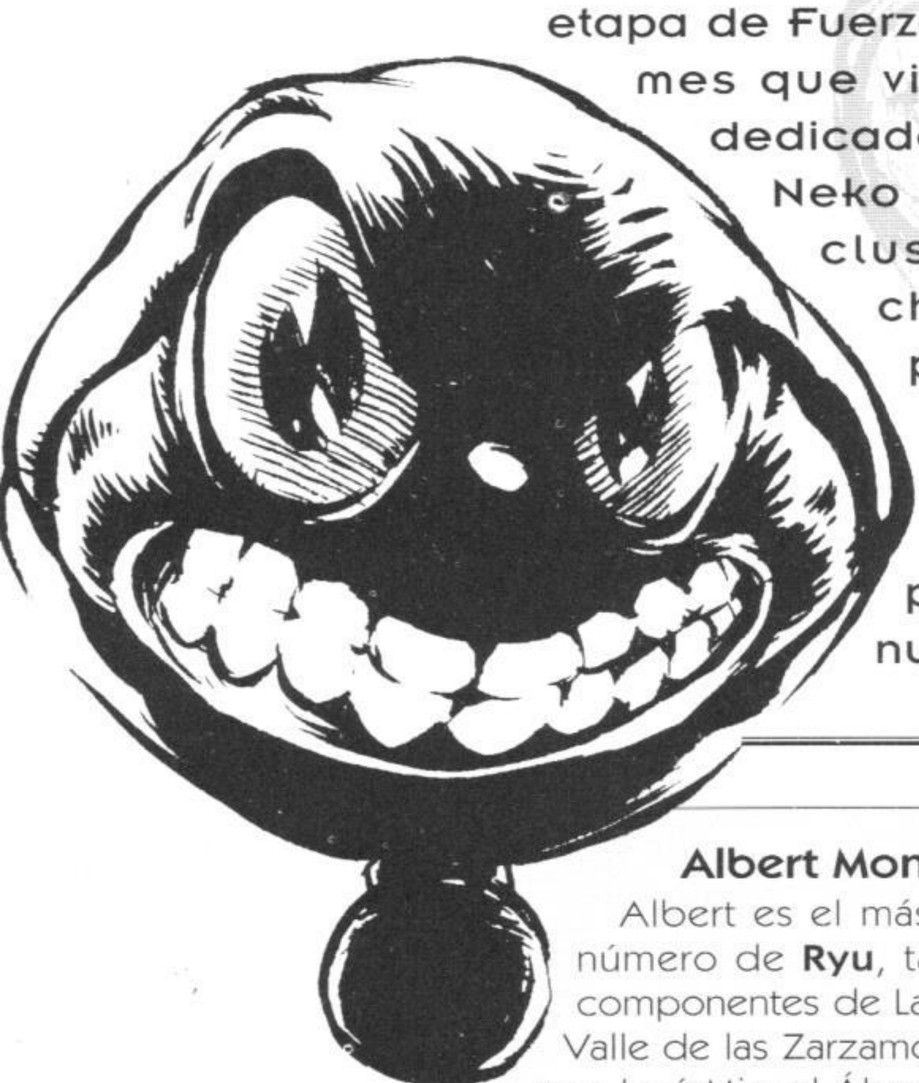

¡BOOOMM!

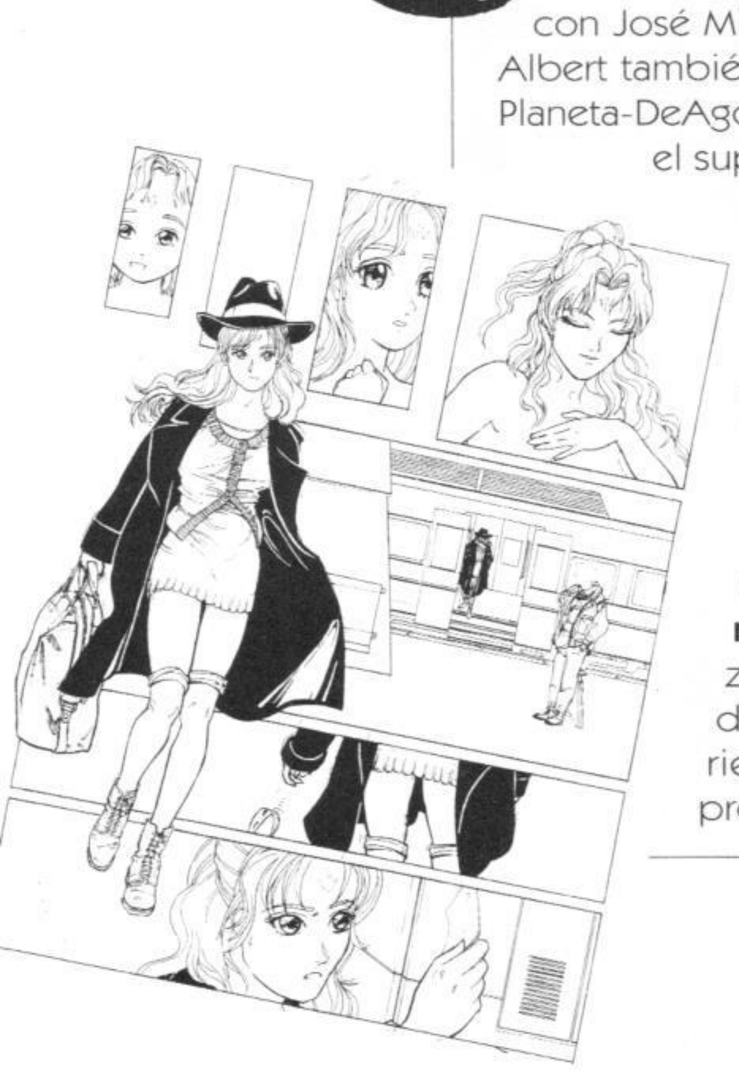
¿SERÁS MARICÓN?
PAFF! PAFF! PAFF! PAFF!
SÍ, A CHUNGO HAN LE HA DADO UN ESPASMO DE FURIA.
¡AY! ¡UY! ¡AY!, OUCH



¡MANGA!

Como ya os comenté el mes pasado, la falta de páginas para texto obliga a no incluir dos mangas en el mismo número de Neko. En el número anterior tuvimos que prescindir de Fuerza Vital, y en éste no nos queda más remedio que darle el relevo a Pachún y poner la última entrega de la primera etapa de Fuerza Vital. A partir del mes que viene, las páginas dedicadas a manga en el Neko pertenecerán exclusivamente a Pachún y el resto de proyectos que teníamos listos para su posible inclusión en Neko se publicarán en la nueva revista de Camaleón Ediciones, Ryu. Ryu estará relizada exclusivamente por dibujantes nacionales con estilo ajaponesado, y estará abierta a todos los proyectos que nos enviéis los lectores y que nos parezcan interesantes. Por eso, esta sección de texto pasará al Ryu y se verá ampliada en función de las ideas que nos enviéis. A continuación, os ofrecemos un avance de los autores e historietas que entrarán en el número uno de Ryu.





Albert Monteys.

Albert es el más veterano de los dibujantes que colaborarán en el primer número de **Ryu**, tanto en edad como en experiencia. Albert es uno de los componentes de La Penya, el colectivo encargado de dar vida a los habitantes del Valle de las Zarzamoras en la delirante serie **Mondo Lirondo** (La Penya se completa con José Miguel Álvarez e Ismael Ferrer, a los que conoceréis por Pachún, y Álex Fito) Albert también ha hecho trabajos para la revista Ajoblanco, para Central de Jocs y para Planeta-DeAgostini y actualmente está publicando una serie junto al resto de la Penya, en el suplemento semanal del diario Avui.

Con su sentido del humor y su sarcasmo ácido y destructivo, Albert ha creado una serie paródica llamada **Mundo Manga**, en la que nos dará su propia visión del mundo del comic y los dibujos animados japoneses.

Nuria Peris / Roque González.

Nuria es una estudiante de Bellas Artes con algo de experiencia en el campo del merchandising. Ha colaborado como dibujante en algunas series de cromos de manga publicadas por Ediciones Este como **Doraemon** o **Ranma 1/2**. Su serie estará guionizada por Roque González creador junto a Celso Piñol de los desesperados, protagonistas de fanzines de Piñol, como la serie **Fanhunter**. El resultado es bastante atractivo y promete ser más interesante con el paso del tiempo.

Fuerza Vital ha sido un paso importante para todos los que hacemos **Neko**. Ha representado la inclusión en la revista de historietas propias, que ofrecieran a los autores locales la posibilidad de contar historias y, lo más divertido, la oportunidad de que vosotros nos ayudarais a hacerlo, con vuestras sugerencias y opiniones. Pero las circunstancias mandan y, como el amigo Otaking ha repetido varias veces, la integridad de los textos de la revista es demasiado importante como para ponerla en peligro por falta de espacio.

Por eso, este mes os ofrecemos la última entrega de la primera etapa de **Fuerza Vital**. El futuro de Moon, Kyra y los demás es incierto: dependerá de vuestras cartas, del tiempo que tengamos, y del espacio libre en la nueva revista, **Ryu**, que será la que acoja el manga a partir de ahora. Han sido pocas páginas, esta vez, pero os podemos asegurar que se han hecho con todo el cariño y ganas de agradaros.

La Redacción

Chaves y Raule.

Estos dos autores barceloneses llevan ya un tiempo publicando historietas aquí y allá. Ya colaboraron con Camaleón en un suplemento que se publicó en el número dos de, nuestro primer comic-book. Desde entonces, han ido publicando un magnífico fanzine llamado **Tribulaciones** en el que han desfogado su innata capacidad narrativa, creando decenas de personajes en diversos estilos entre los que se encuentra uno con clarísimas referencias a Masamune Shirow.

HI NO TORI STUDIO

El Hi No Tori Studio está compuesto por Nacho Fernández y Álvaro López, es el responsable de dar vida a **Dragon Fall** (ver este mismo número). Pero su capacidad creativa no se acaba ahí, y tienen preparada una serie de fantasía heroica sin título definido. En la serie podréis encontrar seres de todo tipo e incluso mechas. Un cóctel explosivo que puede resultar de lo más interesante.

Carlos Javier Olivares.

Carlos Javier ha sido el finalista del concurso de manga organizado por Norma Editorial. Su estilo es el más japonés de cuantos autores componen el primer número de **Ryu**, y su capacidad para absorber estilos y convertirlos en uno personal se hace notar en la frescura de sus páginas, muy lejos de ser puras copias de dibujantes conocidos.

Carlos está preparando una serie de continuará, pero en el primer número quiere darse a conocer a todos vosotros con algo más fácil de localizar: una parodia de **Street Fighter II**.

Quedan más cosas en la trastienda. Una serie de Sergio Sandoval (portafolio de los **X-Men**) Ismael Ferrer y José Miguel Álvarez (**Pachún**), la continuación de **Fuerza Vital** de Kano y alguna cosa más.

Este es el momento para que sigáis enviándonos vuestras ideas. No dejéis de hacerlo, cualquier día podéis encontrarla publicada. Nunca se sabe.

Otaking

FUERZA VITAL

Guión y dibujos: K.

3

sinopsis

La época y el lugar no importan. La Tierra está sumida en un acelerado proceso de tecnificación e industrialización.El desconcierto ideológico de sus habitantes se expresa en diversas fornas de desorden social, que los estados reprimen con dureza. En un rincón de los suburbios de alguna ciudad resisten los Elfos, un pueblo casi extinto que cree en la realidad de la Fuerza Vital, una energía interior que ignoran y niegan los humanos y cuya mera existencia amenaza la actual estructura de poder. La represión, llevada a cabo por la Policía Armada, pretende controlar y eliminar la raza de los Elfos, tarea no muy difícil ya que estos rechazan completamente el uso de la violencia y las armas. Los elfos confían la supervivencia de su raza al destino, encarnando en la Princesa, que posee la matriz genética de la raza en estado puro, y está siempre protegida por un elfo con poderes especiales llamado el Guardián. Pero en esta caótica generación, la Princesa ignora el misticismo de sus compatriotas para vivir como una humana, y ha sido elegido Guardián un simple y vulgar humano, Dai. Con la raza elfa al borde de la extinción, Moon es capturada y violada por un policía, y aparece un misterioso personaje, Kyra, que promete introducir nuevas cartas en el juego..

PERRA.
NO ME TIENTES.
FUERZA VITAL
¡!
¡¡¡

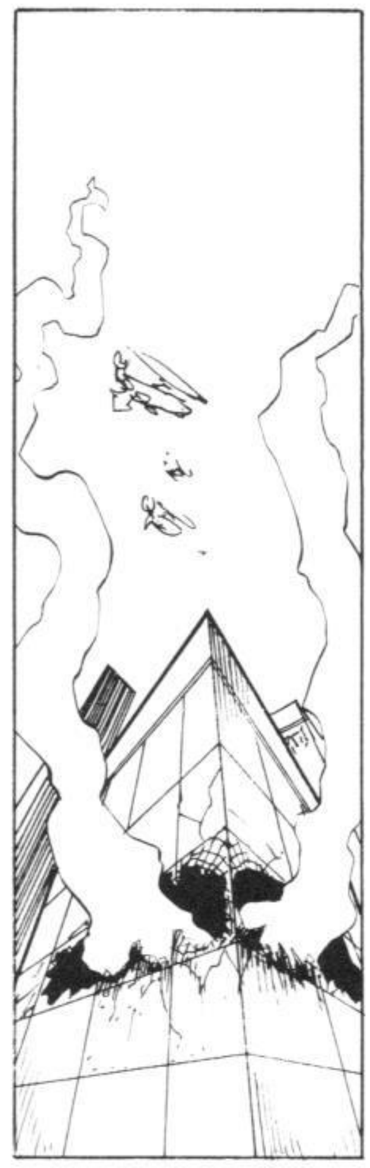
NNEEC

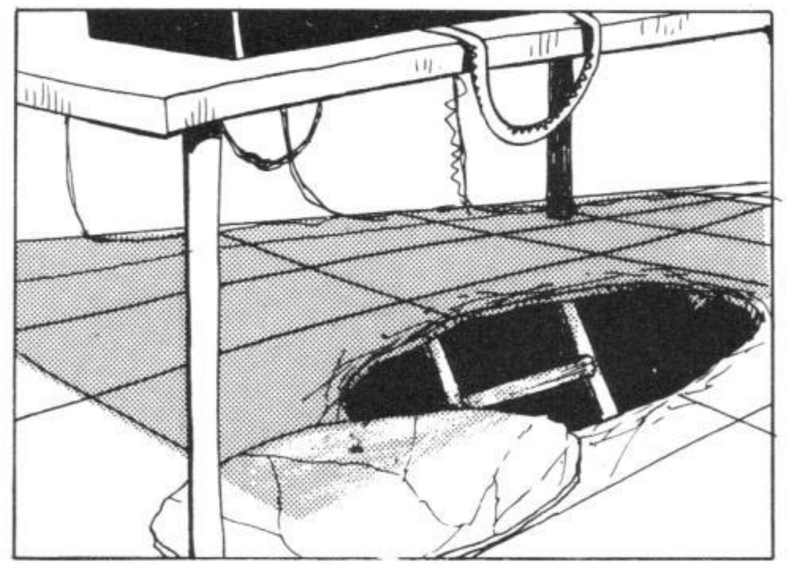
...

MMMMHH... BUFF...
...GNNNE...

LAS PIERNAS. SE HAN AVERIADO, MALDITA SEA. Y SE HAN CARGADO A ZON
WHUP
WHUP
"LO TENEMOS CONTROLADO"
"¡NO PODRAN SALIR DE AHÍ!"
EH!
¡MIERDA!!

MENTECATOS...
¡VOLAD ESE EDIFICIO AHORA MISMO!





GRACIAS POR LA CAZADORA, DAI.
DE NADA...

SIENTO NO HABERTE PROTEGIDO COMO DEBÍA...
AHORA NO ES EL MOMENTO PARA ESO. VENDRÁN A BUSCARNOS ENSEGUIDA. TENEMOS QUE ENCONTRAR A LOS DIOSES.
TODO ESTÁ PERDIDO

¡SOY UN CERDO...! CON LO QUE DEBE ESTAR SUFRIENDO Y YO NO PUEDO EVITAR BABEAR AL MIRARLA.

BROOM

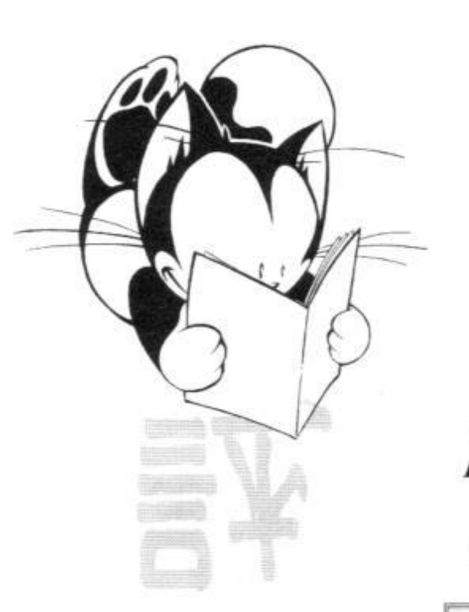
¡EXPLOSIÓN!

¡ABAJO!
SHOOOOM!
SHIT

ESTA HISTORIETA SE HA TERMINADO GRACIAS A LA INESTIMABLE AYUDA DE MONTSE ALMATELL, MONTSE RIBÉ Y NÚRIA PERIS. (!!)

Ateneo
COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO
JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

¡EL MANGA A TU ALCANCE!
PROMAREX
SERVICIOS EDITORIALES
Carrer Gran, 78 - 08310 Argentona (Barcelona)
Tels: (93) 756 08 32 - 797 24 90
Fax: (93) 756 01 86
Distribuidores de comic, libros de ilustración, merchandising ... para toda España.
Importamos de países como: Japón, Estados Unidos, Francia, Alemania.
Amplio stock en:
Manga, figuras, vídeos, laser discs, cromos, ramis, compact discs, posters, revistas, etc.
UTILIZA NUESTROS SERVICIOS A TRAVÉS DE LAS LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS



APUNTES

GENIAL · MUY BUENO · BUENO · PASABLE · REPELENTE

El pequeño pero matón diosecillo Susano, dispuesto a cargarse a la bella princesa Kushinata (y a quien haga falta) para evitar una invasión de karma negativo en la disparatada Orion.

Título: Orion
Autor: Masamune Shirow
Formato: Serie de seis números
Edición japonesa: Seishinsha
Edición española: Planeta-DeAgostini

La rara historia de Seska, la algo megalómana y más alocada líder en funciones del Clan Fuze, del auténtico (pero pequeñito) diosecillo Susano y su sidekick, el monje Fuzen, del Emperador Zokoku y el chiflado Dr. Hebime, y en suma del resto del variado cast de **Orion** (por no hablar del Naga de nueve cabezas), debe ser una de las historias más excéntricas que jamás hayan salido de la pluma de Masamune Shirow... En realidad, también fue de las primeras, y es también de las que abarcan un mayor abanico de técnicas gráficas. **Orion** es una obra frenética y, si nos ponemos estrictos, en realidad no es un manga.

Leer **Orion** es sumergirse en una empanada mental de guión repleto de interesantes conceptos, tales como yangerones, trigramas, octotrigramología, darmacuaciones, villicañones e interfaces de vajra, amenizados por aun más instructivas notas a pie de viñeta, y acompañados por emotivos discursos sobre un galimatías llamado psicociencia. Por suerte, no va en serio (¡gracias, Masamune!), pero la trama argumental de algunas páginas es tan espesa que pasar de viñeta a viñeta requiere una sierra mecánica. **Orion** lo tiene todo, en definitiva, menos la fluidez de lectura que en teoría debe acompañar un manga. Al final de cada una de estas pequeñas páginas-monstruo se llega a la conclusión de que el auténtico humor de la serie debe ser el cachondeo del autor al imaginar el dolor de cabeza del sufrido lector... Masmune Shirow debe ser el único autor japonés a quién, cuando está inspirado, no le caben los bocadillos en las páginas.

Eso sí, es un maestro. Es un maestro porque el grafismo de **Orion** es encantador, y porque, empanada mental o no, el lector pasa ansiosamente las complicadas páginas. Y todo ello con humor. Debajo de los Nagas y el karma negativo, es una completa pérdida de tiempo intentar tomarse **Orion** en serio. Es algo a disfrutar, disfrutar de la rara maestría visual del autor y del que sea entre sus colaboradores que haya puesto las soberbias tramas. Y es ese mismo humor y habilidad lo que hacen que, invariablemente, **Orion** sea considerada una obra menor... como si **Applesed** fuera lo único serio, magno y épico que el autor haya hecho jamás, y lo único que merece ser tenido en cuenta. Shirow debe reirse bastante de este encasillamiento. Es obvio que creo **Orion** para divertirse un rato, y que es lo que pretende que el lector haga. Si se le cuelan darmacuaciones, jovencitas arriesgadas y pulpos, es secundario: son, simplemente, sus manías favoritas... y las de sus fans.

Así que leed **Orion**. El manga está lleno de comedias surrealistas, pero, después de todo, en ninguna otra se puede disfrutar de la genial sonrisa de Masamune Shirow.

Ainoa Amperio

Orion © Masanune Shirow & Sheishinsha

Título: Genocyber
Autor: Tony Takezaki
Formato: Serie limitada de tres números
Edición japonesa: Byakuka Shobo, Inc.
Edición española: Planeta-DeAgostini

Toni Takezaki, autor conocido más que nada por su trabajo en la exitosa serie **AD Police**, es un destacado miembro de lo que podríamos llamar la ola ciberpunk del manga. Esta ola incluye toda una serie de historias cuyas características comunes son fácilmente detectables: ambientadas en megalópolis hiperdesarrolladas en un ambiguo futuro próximo, son protagonizadas por uno o más héroes solitarios, con algún componente metálico (normalmente vistosos y elaborados exoesqueletos) y algún trauma importante en su pasado. El enemigo suele ser malísimo y contar con unos sicarios (metálicos o no) aún peores, normalmente artificiales y que, al final de la historia, acaban inevitablemente hechos pedacitos mientras la sangre y el lubricante llenan las viñetas. En resumen, una ambientación inevitablemente comparada -con razón- a lo mejor y lo peor de la obra de William Gibson (de gran éxito en Japón) en lo literario y a **Blade Runner** (también muy conocida) en lo visual. En un país tan amante de la tecnología como Japón, no había mucha opción.

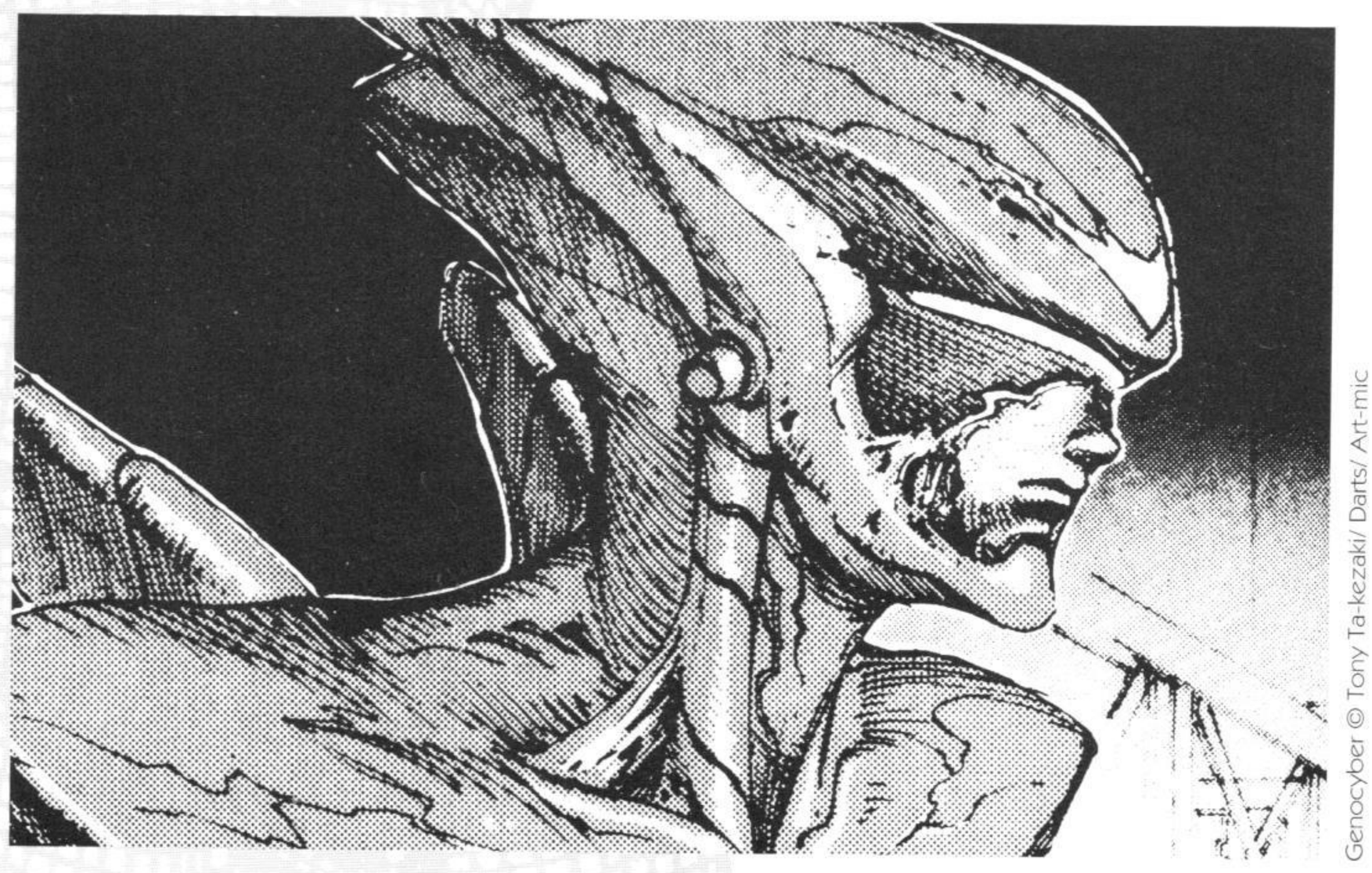
Así que es muy normal que existan multitud de historias en el manga y en el anime basadas en esta fórmula mágica de superhéroes ciberpunk y vísceras metálicas esparcidas entre enormes edificios. No cuesta identificar alguna de estas características en multitud de trabajos, desde **Patrulla Especial Ghost** a **Bubblegum Crisis**, pasando por **Genocyber**. Entre estos engendros de la ya no tan nueva ola tecnológica, **Genocyber** no es ni el único ni el más brillante, ni el más innovador. Eso sí, es uno de los más populares y, gráficamente hablando, también es uno de los más vistosos y espectaculares. Esa efectividad gráfica es, después de todo, uno de los principales motivos del éxito de Toni Takezaki y, por desgracia, la edición de Planeta-DeAgostini no le ha hecho mucha justicia: la impresión no puede ser peor.

Y no es que haya mucho que salvar. La historia, en realidad, no es demasiado original: los buenos son el profesor Morgan y sus hijas, Elaine y Diana. Traicionados por el ayudante del primero, son raptados por la poderosa Tron Dynamic Corp., una de las corporaciones que en la práctica controlan el planeta, donde los tres se ven envueltos en una serie de peligrosos experimentos que combinan la cibernética con los poderes psi de las gemelas... hasta que los experimentos se combinan inesperadamente en los cuerpos de Diana y Elaine. Elaine logra huir y se convierte en Genocyber, un luchador que se enfrenta con los grupos de ciborgs asesinos a sueldo de las corporaciones. Como su nombre indica, sus capacidades incluyen tanto derivados de manipulación genética como los experimentos de su padre con exoarmaduras que se conectan directamente al cerebro.

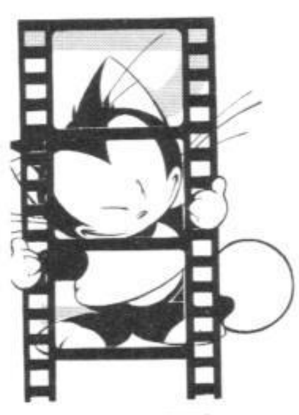
De poco más hemos podido enterarnos en los tres breves números con los que nos ha obsequiado Planeta. Han servido al menos para empezar a apreciar el trabajo de un autor tan significativo en el manga actual como Takezaki, mientras esperamos que nos llegue **AD Police**. Vale la pena comprarlos, con la esperaza de que la historia continúe tarde o temprano. Pero sólo disfrutarán plenamente de **Genocyber** aquellos lectores ya adictos previamente al ciberpunk.

Sally Kensington

Los ciborgs asesinos al servicio de las corporaciones amenazan las ciudades del futuro. Para combatirlos surgirá Genocyber.



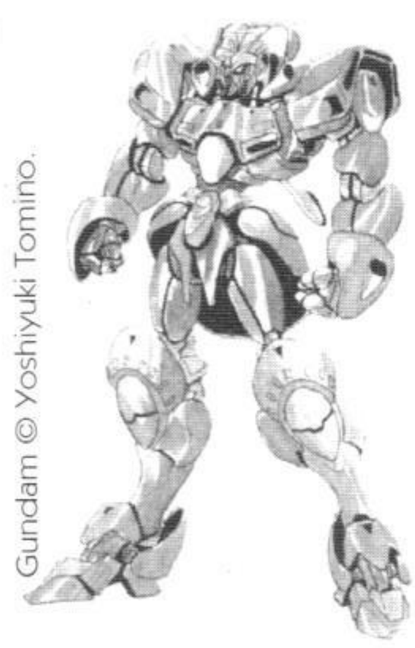
Genocyber © Tony Ta-kezaki/ Darts/ Art-mic



ANIME
Un año de sinsabores

1994 ha sido un año triste para todos los aficionados al anime. En un principio, esta afirmación podría parecer inexacta, puesto que se han editado cerca de una cincuentena de cintas de vídeo y se han emitido por televisión series importantes como Dragon Ball, Ranma 1/2, Sailor Moon R y Cazador. No obstante y a pesar de que el panorama es variado y que en un principio el aficionado disfruta de un muestrario lo suficientemente amplio como para poder seleccionar las cintas que desea para su videoteca, hay una serie de problemas que se traducen en una profunda frustración de fondo.

Gundam y Macross 7, algunas de las excelentes series que no emiten nuestras televisiones.



Gundam © Yoshiyuki Tomino.

En primer lugar, hablemos del apartado OVA. Manga Vídeo y su filial, Anime Vídeo, han sido hasta finales de año las únicas empresas que han explotado el mercado del vídeo de animación japonesa. Ésto ha acabado perjudicando dicho mercado, puesto que el monopolio tan sólo ha favorecido la perpetuación de una serie de defectos que se detectaron en un principio en dicha compañía y que un poco de competencia podría haber ayudado a corregir. Manga Vídeo (y Anime Vídeo) por lo general han cuidado muy poco las traducciones de sus cintas, hasta el punto de que el aficionado español se ve ante una serie de versiones que poco o nada tienen que ver con el original. Por otro lado, en ningún momento se ha prestado atención al hecho de que en Japón se hace una cuidada selección de las voces que se adjudican a cada personaje, ya que ello permite la mejor caracterización de los mismos. Aquí, los papeles de los artistas de doblaje parecen distribuirse al azar, y puedes encontrarte con voces de camionera en niñas dulces y cariñosas, y melifluas y tímidas vocecillas en asesinas barriobajeras. Ésto podría hacer gracia, pero en películas como **Bubblegum Crisis** equivale a cambiar completamente el sentido de la obra.

Aparte de esto hay que tener en cuenta que la presentación de las cintas y su calidad técnica dejan mucho que desear. Son numerosos los vídeos defectuosos, casi ninguno tiene sonido estéreo (como se promete en portada) y ni siquiera se han preocupado de actualizar el catálogo de novedades que introducen al principio de cada película, de manera que puedes encontrar un trailer de la misma película que vas a ver a continuación. Si unimos a esto la falta de un adecuado criterio de selección, la salida a la venta de numerosas series de dos o más capítulos que pasan meses sin ser acabadas y la puesta masiva de novedades en el mercado, no es de extrañar que Manga Vídeo haya experimentado un claro bajón en las ventas a finales de este año. Sencillamente, no hay aficionado que lo aguante.

En el apartado comercial, Manga Vídeo incumplió también sus promesas iniciales de distribuir las cintas tan sólo dentro del circuito de librerías y establecimientos especializados. En lugar de eso, al principio al cabo de un par de meses y, posteriormente, tan pronto como salían a la venta, sus cintas comenzaron a aparecer en vídeo-clubs, matando automáticamente la proverbial gallina de los huevos de oro. Sencillamente, nadie iba a comprarse una cinta de dos o tres mil pesetas si podía alquilarla en su vídeo-club. Manga Vídeo debería haberse atenido a su programación inicial y plantearse obtener beneficios a medio plazo. Un crecimiento sostenido, en base al lanzamiento de una o dos cintas al mes, un mayor cuidado en la traducción y en el doblaje

Macross 7 © Big West/ Tatsunoko

Blue Seed © Yuzo Takada

y una adecuada distribución hubieran conseguido que el mercado del anime se mantuviese y que Manga Vídeo tuviese mayores perspectivas de supervivencia de las que actualmente tiene.

Todo lo anterior viene a complicar aún más el otro punto negro del aficionado al anime en nuestro país: el ataque constante y visceral que está sufriendo el medio desde ciertos sectores políticos e intelectuales, que ha obligado a la adopción de un código deontológico en las televisiones de nuestro país.

A finales del 94 no se ha emitido ninguna novedad de anime en los seis canales televisivos que retransmiten dibujos animados. Esto es consecuencia de una equivocada polémica importada desde los U.S.A. acerca de los efectos de la violencia televisiva en las mentes de los tiernos infantes indefensos. Toda una serie de psicólogos afirman sin la menor base científica (puesto que no han presentado ninguna estadística que lo pruebe, y no pueden hacerlo pues simplemente es falso), que la violencia que registran nuestras calles es fruto directo de la violencia mostrada en los medios de comunicación a los niños. Naturalmente, ésto es una falacia: si fuera así, ¿cómo explican que el Japón, el país que cuenta con una televisión de las más violentas del mundo civilizado, sea también uno de los que registra un menor índice de delincuencia?... ¿Cómo es posible entonces que Canadá, con la misma programación que en los USA, tenga una menor proporción de delincuentes? Para muchos políticos es más fácil culpar a ciertos aspectos de los medios de comunicación que reconocer que probablemente el mayor índice de violencia en nuestras calles se deba a un sistema que obliga a las familias a dejar en manos extrañas a sus hijos a la edad de dos o tres años (aparcándolos en guarderías y colegios), mientras sus padres se esfuerzan para mantener el nivel de vida que se impone a través de los modelos sociales.

Por último, sería interesante hacer un estudio de la evolución de la delincuencia y la violencia infantiles y juveniles a partir del momento en que comenzaron a hacerse campañas prohibiendo los dibujos animados violentos y los comics de acción. Estoy seguro de que dicho estudio demostraría que éstas se han ido incrementando precisamente en mitad de los años más restrictivos (la Era Reagan y la Era Clinton, junto con la Era Tatcher) mientras la actual política de nuestros gobiernos coincide con los programas de control de la violencia en pantalla y con el aumento de la delincuencia en las calles. La interpretación puede ser errónea, pero es tanto o más válida que los argumentos aberrantes que justifican el código deontológico. Por último, dicho código sólo parece afectar a los dibujos animados: cualquier televisión puede emitir a las cinco de la tarde una película de guerra o una corrida de toros sin que nadie se escandalice. Naturalmente, los niños que vuelven a esas horas de la escuela no se verán afectados por ella y sí por una batalla hecha a base de rayos de fuego en **Dragon Ball**... ¡De locos, oiga!

Quizá haya llegado la hora de movilizarse y hacerse oír. Supongo que en este país se pueden reunir las firmas suficientes como para conseguir siquiera un espacio televisivo en alguna de las cadenas de nuestro país. Un espacio en el que se puedan ver series como **Tylor**, **Yu Yu Hakusho**, **Gundam, Macross 7**, **DNA**, **Blue Seed** o **Tenchi Muyo**. Pero, claro, sería demasiado bonito.

Roque González

VIDEO ACTUALIDAD

EL BOSQUE DE LA SIRENA

Manga Vídeo. Director: Takaya Mizutani. 55 minutos.

Una maravillosa película en la que se mezclan la magia, el terror y el romance en una originalísima historia salida de la fértil imaginación de Rumiko Takahashi. Una advertencia: esta película no tiene nada de humorística.

URUTSOKI DOJI III

Cartoonia. Director: Hideki Takayama. 52 minutos.

La historia de demonios y sexo que apasionó a todos los aficionados a primeros de año entra en decadencia. Menos sexo, menos violencia y un argumento cada vez más embarullado. Encima, el dibujo va a peor. En fin, si seguís empeñados en continuar **Urutsoki Doji**, adelante, pero quedáis advertidos.

PÒRCO RÓSSO

Anime Vídeo. Director: Hayao Miyazaki. 93 minutos.

Si estáis un poco metidos en esto del anime, todo lo que pueda deciros yo de esta excelente cinta es poco. Si no, os recomiendo que os paséis por el punto de venta más próximo; Miyazaki es el maestro indiscutible del cine de animación de los últimos años, y **Pòrco Rósso** algo que tenéis que ver.

NUKU-NUKU

Crusader Video. Director: Yoshio Ishiwatari. 90 minutos.

¿Os suena Yuzo Takada, el creador de **3x3 Ojos**? Si es así, supongo que intentaréis haceros con esta cinta británica, en la que se recopilan tres OVAs de un delicioso personaje gatuno con cuerpo de colegiala y su desmadrada familia. Una hora y media de buena animación y humor garantizado.

HARMAGEDON

US Manga corps. Director: Rin Taro. 132 minutos. NTSC.

Plomífera historia de paranormales luchando contra una invasión extraterrestre. Por mucho diseño de personajes de Otomo y por mucha dirección de Taro que tenga, no deja de ser una película a olvidar. Eso sí, en **Project A-KO** se hacía una referencia a esta película.

Izquierda: Mas cosas que desear: del autor de 3*3 Ojos, Blue Seed
Derecha: Ya podéis disponer de la genial Pòrco Rósso en vuestras videotecas. Pòrco Rósso © Nibariki/ TNNG

ZAPPING
Oscuro porvenir

Tras el acostumbrado descontrol de programación, agravado durante la pausa navideña, nos empiezan a llegar brisas de cambio. Por un lado, Antena 3 ha decidido que ya era hora de retirar **Ranma 1/2**, que ha batido el record de duración de un anime en antena, y lo ha sustituido por **Sally la maga**, título bajo el que se esconde un producto infantil creado por Mitsuteru Yokoyama, creador de **Tetsujin 28**, **Giant Robo** y **God Mars** y discípulo del mismísimo Osamu Tezuka (¡Loado sea!). Sin embargo, pocos de los que estén leyendo esto considerarán dicha serie como digna de ser vista, debido a su temática (a no ser que encuentren **Doraemon** fascinante). Sin cambiar de canal, han vuelto a la programación **Sonrisas y lágrimas** y **Niños al rescate** (**The Rescue Kids**). La noticia que ha hecho saltar la alerta roja y alzar los escudos a toda la Redacción (sobre todo a Ramón) ha sido el esperado anuncio de la emisión de los nuevos capítulos de **Dragon Ball Z** en TV3 durante el mes de enero, cuando parecía que se habían conformado con emitir dos nuevos largometrajes, aunque eliminando alguna escena (para no perder las buenas costumbres). Quizás se trate de un nuevo ardid, urdido por los klingons infiltrados en dicha cadena. (¡Scotty! ¡Necesitamos más potencia!)

Por lo que respecta al resto de cadenas, Canal Plus rompió su silencio con la emisión de la maravillosa **Mi vecino Totoro**, del genial Hayao Miyazaki, y con el inicio de la emisión de **Voltron**, serie emitida hasta ahora por Canal 9, en su filial vía satélite (de pago) Minimax. Televisión Española sigue haciendo oídos sordos a renovar su programación, y tres cuartos de lo mismo sucede en Tele 5. Lo que dichas cadenas puedan tener en mente nos es desconocido. Para nosotros, meros mortales, el futuro sigue siendo aquel país desconocido. Un futuro que puede ser opresivo y decepcionante o todo lo contrario, un tiempo en el que emulando a Robert April, Christopher Pike, James Kirk, Will Decker, John Harriman, Rachel Garret o Jean-Luc Picard, nos adentremos a donde nadie ha estado jamás...

Javier y Julio Ángel Escajedo

CADENA	SERIE	PRODUCTORA	HORARIO DE EMISIÓN
TV1	LA PATRULLA GALACTICA	RAI/TMS	Lunes a viernes 7:20
La 2	ALFRED J. KWAK	Toei	Lunes a viernes 18,45
TV3	DRAGON BALL	Toei Doga	Lunes a viernes 18,45
TV3	DOCTOR SLUMP	Toei Doga	Sábado 9,45; domingo 10,15
TV3	EL GRAN SUIXI	Nippon Sunrise	Domingo 11:15
TV3	DORAEMON	Nihon TV Doga/TV Assashi	Lun. a vier. 17,30; Sábado 9,25
CANAL 33	DRAGON BALL	Toei Doga	Lun. a vier. 8:05 (2 episodios)
CANAL 33	DORAEMON	Nihon TV Doga/TV Assashi	Lunes a viernes 8:55
ANTENA 3	TOM SAWYER		Lun. a vier. 8:30;Sáb. y dom. 9,00
ANTENA 3	LAS GEMELAS DE ST. CLAIRE	Tokyo Movie Sinsha	Lun. a vier. 8:10;Sáb. y dom. 10,00
ANTENA 3	TRANSFORMERS	Toei Doga/Marvel	Sábado y domingo 9,00
ANTENA 3	SONRISAS Y LAGRIMAS	Tokyo Movie Sinsha	Lun. a vier. 8:55;Sáb. y dom. 10,30
TELE 5	GOLEADORES	Nippon T.V.	Lun. a vier. 8:30;Sáb. y dom. 9,00
TELE 5	LAS AVENTURAS DE YOKO Y SAKI		Lunes a viernes 6,30
CANAL 9	DORAEMON	Nihon TV Doga/TV Assashi	Lunes a viernes 13,30
CANAL 9	MUSCLEMAN	Toei Doga	Sábado 9,50
CANAL 9	SHERLOCK HOLMES	RAI/TMS	Sábado 10,25, domingo 10,00
CANAL 9	DRAGON BALL	Toei Doga	Lunes a viernes 8,00
CANAL 9	HATTORI EL NINJA	Shogakukan/TV Asashi	Lunes a viernes 12,40
CANAL 9	DOCTOR SLUMP	Toei Doga	Lunes a viernes 13,05
TVG	DORAEMON	Nihon TV Doga/TV Asashi	Lunes a viernes 18:05
TVG	O GRAN SUSHI	Nippon Sunrise	Lunes a viernes 19:05
TVG	PYGMALION		Sábado
TVG	SHERLOCK HOLMES	RAI/TMS	Domingo

Película: Roujin Z
Productora: Tokio Theaters Co., Inc.
Género: Ancianos, mechas y playas soleadas.

Los amantes de Katsuhiro Otomo y su obra llevábamos tiempo soportando una pesada carga: la que genera aficionarse a un dibujante tortuga y millonario. Otomo lleva tiempo dosificando su producción como si de agua en el desierto se tratase, por lo que cada nueva aparición de alguna obra relacionada con él es casi una bendición divina. Así que la llegada a nuestras tiendas de **Roujin Z** (una película que ya tiene sus añitos) tiene que saborearse con lentitud. La ocasión lo merece.

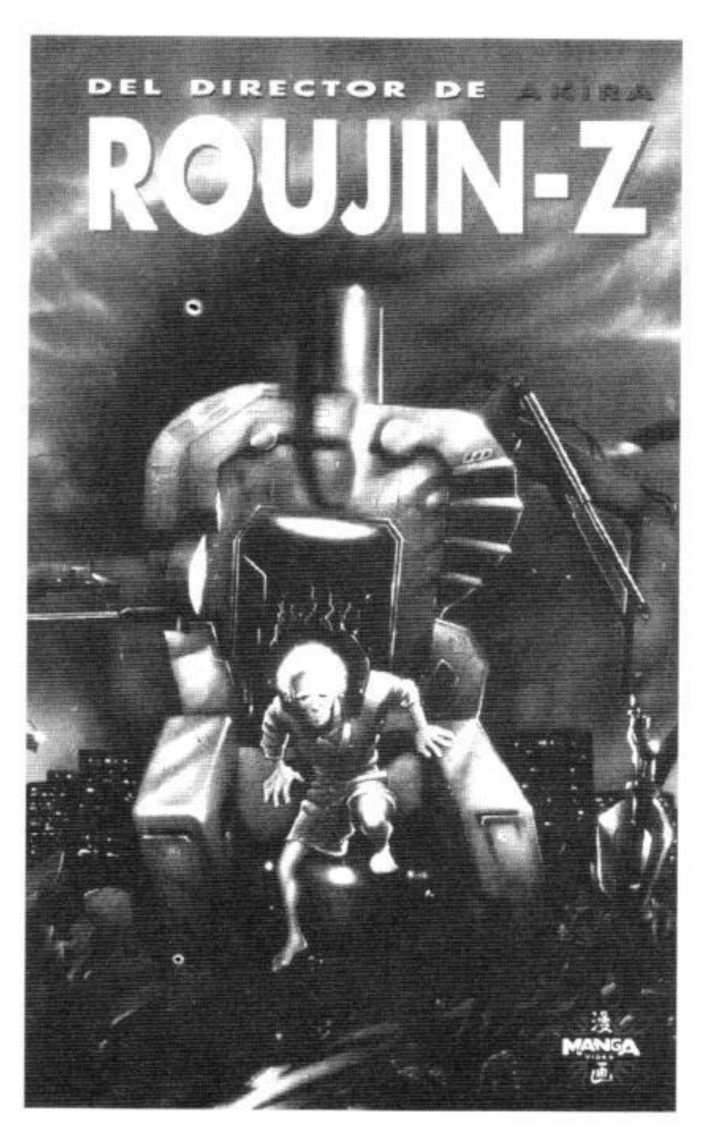
Haruko Mihashi es una estudiante de medicina que, en sus ratos libres, hace de enfermera particular para el anciano Kijuro Takazawa. Pero el gobierno ha decidido que Takazawa sea el conejillo de indias para un experimento en el que se probará un nuevo sistema de soporte vital totalmente automatizado, el Z-001, destinado a revolucionar el cuidado de los ancianos. El nuevo soporte es una cama robótica con capacidad para transformarse y adaptarse al terreno, que incorpora un ordenador de sexta generación compuesto por bio-chips, con capacidad para crecer y aprender por sí mismo. El Z-001 puede alimentar, entretener y curar, pero es incapaz de sustituir el contacto humano y los sentimientos, por lo que Takazawa acaba desesperándose y lanzando un angustioso grito de ayuda en busca de la única persona que le ha cuidado desde la muerte de su mujer: Haruko. A partir de aquí se suceden los acontecimientos y entran en escena Terada, un viejo hacker (ladrón informático) obsesionado tanto por su potencia sexual perdida como por denunciar a los ejecutivos sin escrúpulos, el Alpha, una versión militar del Z-001, la conciencia del Z-001 en forma de Haru, la mujer de Takazawa etc... sucediéndose las persecuciones, las transformaciones y las batallitas entre los dos mechas, hasta llegar la inesperada conclusión.

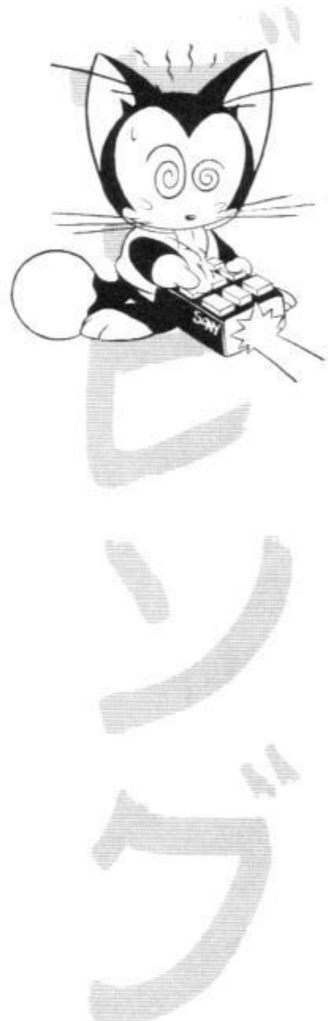
Roujin Z (Viejo Z) es una fábula moderna en la que se especula sobre el futuro de los ancianos en una sociedad con una población con la media de edad cada vez más alta. Otomo nos transmite su preocupación por el avance de un sistema político en el que se prescinde cada vez más de los sentimientos para dar paso a lo mecánico, a los sistemas de gestión multinacionales y completamente deshumanizados. Pero, a pesar del mensaje, **Roujin Z** es una fábula ligera, fácil de digerir y de factura envidiable. La moraleja es evidente y deja oportunidad de desarrollar a los distintos personajes, que potencian y redondean la historia, haciéndola entretenida y entrañable.

Haruko, Kijuro, Haru y el Z-001, los protagonistas de la fábula de ciencia-ficción Roujin-Z

Es una pena que Otomo se prodigue tan poco y que tengamos que esperar varios años para ver productos nuevos del genial autor nipón. Pero si la media de calidad es similar a este **Roujin Z**, la espera siempre valdrá la pena.

Armando Vila





GENIAL

MUY BUENO

Películas:
Los tres grandes super saiyanos /Estalla el duelo
Productora: Toei
Género: Aventuras épicas

/

Entre las sorpresas de la programación navideña, TV3, cadena pionera en la emisión de **Dragon Ball** en España, obsequió a sus innumerables fans con la emisión de todos los largometrajes de **Dragon Ball** doblados al catalán. La emisión fue diaria, e incluyó, sin avisar, dos interesantes novedades: **Los tres grandes super saiyanos y Estalla el duelo.**

Con sólo estas dos muestras basta para analizar la serie entera. **Los tres grandes super saiyanos** es un largometraje del modelo habitual. En la parte negativa hay un malo (muy malo) con una serie de secuaces (igualmente malos pero menos poderosos) cuya principal misión es dar algo que hacer a los personajes secundarios, que son todos excepto Son Gokuh, y siempre salen todos para que nadie pueda echar de menos a su favorito. Ni que decir tiene, no es lo mismo manejar un extenso grupo de personajes en una serie de muchos episodios que intentar que aparezcan todos en pocos minutos. Como resultado, nadie hace nada significativo durante el film, y el argumento sufre de muchas limitaciones: se empieza con un prólogo humorístico, y después empiezan las tortas, que duran hasta que Son Gokuh se queda solo y, en un final dramático, se carga al susodicho malo. Este modelo de guión sirve para todas las películas de la serie de **Dragon Ball Z**... excepto **Estalla el duelo**.

Estalla el duelo es una alternativa interesante a la monotonía habitual de las películas. En ella hay un intento claro de crear personajes interesantes, tanto el apartado negativo, con Paragus y Broly, como en el positivo, en el que se intenta -y se consigue- que Vegeta tenga un poco más de protagonismo. El guión tiene sus fallos: los flashbacks nunca acaban de explicar por qué Broly odia tanto a Son Gokuh (compartir la cuna no parece un buen motivo para tanto odio), y la presencia de Mutenroshi más que nada sobra. Pero hay un intento de ir más allá de las tortas, en las que, además, Broly lleva las de ganar.

Los sucesivos retornos de Broly a la serie no han conseguido llegar al nivel de su primera aparición, más que nada porque al empezar cada una de las sucesivas entregas ya se sabe que, aunque Broly es invencible, Son Gokuh (o Son Gohan) van a encontrar algún sistema para convertirle en papilla.

En cuanto a su emisión en TV3, resulta difícil empezar a criticar cuando nos han hecho el favor de emitir estas películas... pero, ya puestos, no hubiera sido un esfuerzo excesivo emitirlas con sus títulos (y canciones) originales y, sobre todo, respetar los casi cinco minutos de **Los tres grandes super saiyanos**, que acabaron de alguna manera en el cubo de la basura... Pero, en fin, algo es algo.

Ainoa Amperio

Dragon Ball
Bird studio
& Shueisha
Inc.

TV3 ha ofrecido a sus espectadores la oportunidad de ver Estalla el duelo, una de las películas más interesantes de la larga saga de Dragon BallZ.

Vine a
DOS DE PIQUES
la botiga del còmic
c/ Sant Miquel nº 9
MANRESA
(BARCELONA)
TF: (93) 872 65 69
COMICS USA - ROL - NOVETATS
ENDERRERITS - COMPRA - VENTA

IMÁGENES
comics
Pelayo, 18 46007 VALENCIA
COMICS USA
MANGA
FORUM
LA CÚPULA
NORMA COMICS
COMIC ANTIGUO...
Y TODOS LOS
COMICS QUE
PUEDAS IMAGINAR
Y SI QUIERES,
¡TE LOS
MANDAMOS
A TU CASA!
LLÁMANOS
AL TELÉFONO
(96) 352 05 73

NEW-TON
Riera Alta, 8, 08001 Barcelona
Tel. (93) 329 34 66
Fax (93) 443 11 63
COMIC-BOOK NACIONAL
Y DE IMPORTACIÓN.
SERVICIO DE RESERVA
ADVANCE COMICS
A TODA ESPAÑA
VENTA
POR
CORREO

CORREO

El 94 no ha sido un mal año para el manga en nuestro país. Las colecciones se multiplican, la oferta es cada vez más variada y parece que las distintas editoriales empiezan a tomarse en serio lo del comic japonés. Sin embargo, ese crecimiento se ha visto acompañado de una disminución evidente del anime en nuestras pantallas, lo que no deja de ser un cierto contrasentido. Motivaciones sociales y políticas han establecido una barrera difícil de superar, que impide que las televisiones se sientan libres de emitir anime en sus programaciones. Esta situación convierte a Manga Vídeo en casi la única alternativa para visionar anime en nuestro país. Y esta introducción sirve para dar paso el Correo de este mes, para el que he escogido algunas cartas que hacían preguntas generales que creo son interesantes y que servirán a modo de resumen de lo que han dado de sí el manga y el anime en España en 1994.

© José Luís Pérez

Carlos Puente Martínez (Albacete)

"La nueva maqueta de los mangas de Norma es genial. Últimamente la calidad de sus ediciones ha ido a más"

Pues sí, Carlos. En Norma se ha podido contemplar una evolución a la alza en lo que a manga se refiere, y no es casualidad. El auge de lo japonés en las tiendas de Norma es evidente y no les queda más remedio que reconocer que ha sido una bocanada de aire fresco. Sin ir más lejos, creo no equivocarme al decir que Norma Comics de Barcelona se ha convertido en la principal arteria barcelonesa en lo que a manga y anime se refiere. En lo que respecta a la edición propia, Norma ha dado en el clavo en varias de las obras elegidas. **Video Girl Ai** se ha convertido en una verdadera bomba popular, y la obra de Masakazu Katsura ha conseguido convertirse en el centro de atención de la mayoría de los aficionados. Pero todo esto no hubiera sido posible si no hubiera habido una persona enamorada del tema controlando un poco el asunto, y ahí es donde hay que levantarse el

© María del Carmen Donoso

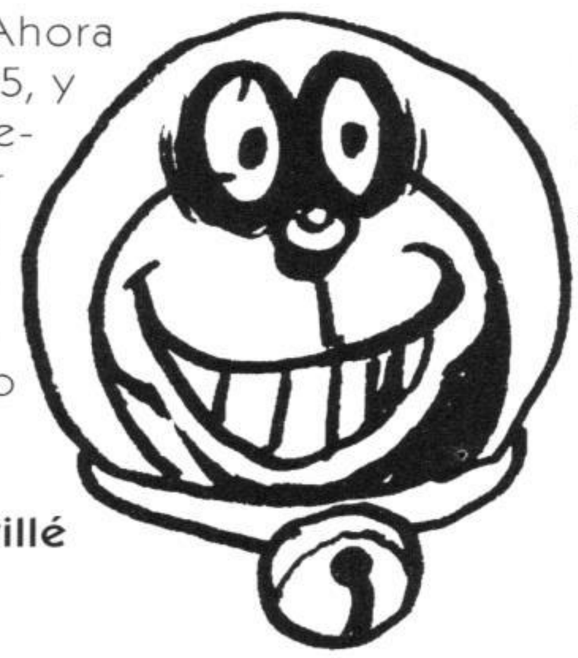
© Sergio Marín Casas

sombrero ante la labor de Óscar Valiente, verdadero motor del fenómeno manga en Norma. Me atrevería a decir que, si no fuera por él, otro gallo nos cantaría.

Judith Vallbona Teuler (Lleida)

"El otro día aluciné cuando vi la cinta de **Orange Road** de Manga Vídeo (...) Lo del doblaje era increíble, casi parecía una broma"

En la sección de Anime el amigo Roque ya se ha encargado de opinar sobre el tema, pero me gustaría, ya que estamos, aportar mi humilde opinión sobre el asunto. Es cierto, y me parece bastante gordo, que algunas de las cintas de Manga Vídeo están producidas corriendo y deprisa y que meten la pata bastante a menudo. Pero no es menos cierto el esfuerzo que han realizado para traer al mercado una cantidad ingente de títulos. Supongo que ahí radica el problema. El ansia de llenar las estanterías de cintas les lleva a acortar el tiempo que sería necesario, en circunstancias normales, para que el producto fuera perfecto. Con esto no excuso los errores, pero intento entenderlos. Ahora empieza el año 95, y Manga Vídeo deberá demostrar que es capaz de ofrecer, además de cantidad, calidad. Yo apuesto por ello.


© Alberto Montes

Bernardo Crivillé Buenafuente (Girona)

"Creo que la calidad media de los mangas que se publican es bastante baja (...) Me parece que las ganas de sacar montones de títulos hace perder objetividad a los editores"

Este tema ya había salido en otros Correos, y es de aquellas cosas sobre las que es muy difícil emitir juicios de valor, simplemente porque las opiniones son libres y son sólo eso, opiniones. Pero creo que se puede mirar desde el punto de vista positivo: la avalancha de títulos parece que no ha ahogado el mercado (de momento) y las editoriales podrán sacar conclusiones muy interesantes sobre el año pasado. Lo más importante es poder conocer el potencial del mercado, para intentar construir una oferta a la medida de los lectores que son los que, con sus ventas, deciden lo que se publica y lo que no. Una vez la mayoría tenga claro el tipo de oferta que quiere, las editoriales dejarán de publicar extraños experimetos que parece que no interesan tanto como las obras de los Shirow , Takahashi etc...

Alfonso López Villarrubias (Madrid)

"Estuve en Barcelona y me impresionó la oferta de las tiendas especializadas. Parece que hay mucho mas manga que en Madrid"

© David Fernández

Hace bastante que no me paso por Madrid, pero no eres la primera persona que me comenta algo parecido. Parece que la zona de Valencia, Alicante y Barcelona se llevan la palma en lo que a afición se refiere. Incluso son los dos puntos de España donde han surgido más fanzines sobre el tema, hasta el punto de que más del 60 % de los fanzines que aparecen están realizados por gente de esas zonas. La razón exacta de todo esto no la conozco, pero uno de los factores podría ser la buena labor que han realizado con el anime tanto el Canal 9 como TV3, los canales autonómicos de Valencia y Cataluña. De todas maneras, sería interesante conocer vuestra opinión sobre el tema. No dudéis en escribirme.

Elena Puertas Gómez (Gijón)

"No hay derecho que a los que nos gusta dibujar con estilo japonés no nos den ninguna oportunidad"

Me parece que eso dejará de ser cierto en poco tiempo. El éxito de ventas de productos como el **Sueños** de Javier Sánchez (no opino sobre él, sólo digo que se vende), ha dado un empujón a las ideas que diversas editoriales tenían en cartera y que no se atrevían a poner en práctica por miedo al más estrepitoso de los fracasos. Hasta nosotros, dentro de nuestras limitaciones y teniendo en cuenta que somos pequeñitos, vamos ha intentar publicar una revista de manga español. Por cierto, habría que encontrarle un nombre a esto del manga español: ¿hispamanga? ¿manga y olé? ¿mangante?... Bueno, mejor lo dejo y me enviáis vuestras propuestas.

Ainoa Arnal Ballester (Barcelona)

"Estoy harta de que todo hijo de vecino se meta con el anime"

© Ana y Esther

Tú y todos, Ainoa. Es bastante agobiante la situación por la que hemos tenido que pasar últimamente. Los ataques continuos y la demagogia barata han puesto en muy mala posición al anime e incluso al manga. Sería hora de reaccionar en grupo y reivindicar, al menos, nuestro derecho a elegir. Por eso, el mes que viene emprenderemos una iniciativa, junto a otras publicaciones, para intentar hacernos oír y dejar clara nuestra indignación ante tanta tontería. Si no, siempre nos queda la esperanza de que lo de meterse con lo japonés sea una moda pasajera y que, tal como está el patio, acaben por olvidarse del asunto y todo vuelva a la normalidad.

Se acabó por este mes. Espero que el tono serio del Correo no os haya asustado demasiado, pero es que me ha pillado un virus extraño y me ha dado por ponerme trascendental. Espero que sea un virus de esos de 24 horas y se me pase pronto, si no siempre podéis pedir que me sustituyan, snif, snif...

Os quiere,

Otaking

© Susana Pérez Tirado

© David Llorente Cortés

LOS LECTORES OPINAN

	MEJOR MANGA	MEJOR ANIME TV	MEJOR OVA	MEJOR AUTOR	MEJOR FANZINE	MEJOR PERSONAJE
1	VIDEO GIRL	RANMA 1/2	RANMA 1/2	MASAKAZU KATSURA	MANGAZONE	AI AMANO
2	DRAGON BALL	DRAGON BALL	UROTSUKIDOJI	AKIRA TORIYAMA	JAPAN ANIME FANZINE	VEGETA
3	RANMA 1/2	SAILOR MOON	3x3 OJOS I	MASAMUNE SHIROW	MANGANIME	SHAMPOO
4	3x3 OJOS	FLY	PROJECT A-KO	RUMIKO TAKAHASHI	MINAMI	SON GOKUH
5	K.O.R.	SUPERFENIX	ALITA	YUZO TAKADA	OTAKU	RANMA

historias ejemplares

Star Trek o, si lo preferís, **La gran batalla del espacio profundo** (título con el que fue emitida en Japón), dejó allí, como en el resto del mundo, una huella imborrable. La serie influyó desde la década de los setenta en autores tan diversos como Leiji Matsumoto en su imprescindible **Uchu Senkan Yamato** (**Yamato, el acorazado del espacio**) o Atelier Lana en la desenfrenada y deliciosa parodia **Star Trekker**. Pero, a la inversa, ¿qué ha tomado **Star Trek** de la animación japonesa? La respuesta la encontramos en una persona: Rick Steinbach, consultor técnico y gráfico de **Star Trek: The Next Generation**. Su puesto implica que es el encargado de diseñar y supervisar todo lo relacionado con los aspectos tecnológicos que hayan de aparecer en escena, desde aparatos electrónicos y gráficos de ordenador a los tecnicismos a emplear en los guiones.. Ahora bien, una de las grandes aficiones del señor Steinbach es la animación japonesa; como él mismo ha reconocido en alguna ocasión, su casa es un almacén de LDs originales que no tiene nada que envidiar a las tiendas especializadas del género. Estudioso del japonés, ha llegado a ser un experto en el tema y se ha convertido en colaborador habitual de la prestigiosa revista Animerica, con una sección fija sobre la actualidad del mercado americano.

Como es lógico, esta particular afición ha influido su trabajo más de una vez. Muestras de ello son la raza de los nausicaanos (cuyo nombre proviene de **Nausicaä** de Hayao Miyazaki), la presencia de la Yamato como nave gemela de la Enterprise, o la utilización como nombres clave de planetas de destacados personajes de animación como Kei y Yuri (**Dirty Pair**) o Totoro (de **Mi vecino Totoro**, también de Hayao Miyazaki). En el episodio Peak Perfomance se realizaban unas maniobras de entrenamiento cuyo apodo era Operación Lovely Angel (el nombre de la nave del **Dirty Pair**), y en Samaritan Snare La unidad de terapia Kei/Yuri era un departamento de la Base Estelar 515. Por otro lado, dos de las naves más curiosas de la serie deben ser la SS Urusei Yatsura (la serie conocida por aquí como **Lamu**) y la SS Tomobiki (nombre del ficticio barrio de Tokio donde transcurre dicha serie).

Rick Steinbach no es el único que se ha interesado por el mundo de la animación japonesa. Syd Mead, ex diseñador de la NASA y uno de los responsables de la renovación de la Enterprise en **Star Trek: The Motion Picture**, ha acabado como diseñador de astronaves precisamente en una de las obras que antes decíamos que fueron influidas por **Star Trek**: **Shin Uchu Senkan Yamato: The Next Generation** (**Nuevo acorazado espacial Yamato: la siguente generación**). Aquellos que crean que la vida es un círculo cerrado al que se dan vueltas continuamente tendrán aquí la prueba de ello: incluso el efecto de viaje hiperespacial de la nueva Yamato ha sido realizado en base al desarrollado por la Industrial Light & Magic para **Star Trek**.

Los que estéis leyendo ésto y os consideréis trekkies o trekkers, abrid bien los ojos, porque a lo mejor encontráis en algún episodio de sus múltiples series un detalle que os es conocido. Y es que quizás, contrariamente a lo que muchos piensan, **Star Trek** no está en absoluto reñida con el maravilloso mundo de la animación japonesa.

Jean-Luc Picard/ Juizo Okita.

¡¡BASTA DE MENTIRAS!!
HI NO TORI STUDIO
DRAGONFALL
Nº 1 375 PTAS
SERIE LILA
NÚMERO ESPECIAL 56 PÁGS.
NEKO
PLANETA-DeLOS SIMIOS COMIX
¡ZAS!
ESTA ES LA VERDADERA HISTORIA
375 PTAS - 56 PÁGINAS
ES UNA PRODUCCIÓN DE EDITORIAL HELIOPOLIS Y NEKO
BÚSCALA EN TU LIBRERÍA ESPECIALIZADA FAVORITA

C/Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA
(COMPRA-VENTA)

ÚLTIMAS NOVEDADES
COMIC BOOK USA